PRODUCCIÓN DE VIDEO CON SOFTWARE LIBRE

Alberto Ramírez Martinell, Jaime Fraire Quiroz, Suri Olan Cobos,
Sarai Mayo Castelán, Indira Cornelio Vidal, Hazael Jaramillo Molina

creative commons

COLECCIÓN:
PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
CON SOFTWARE LIBRE

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

REDDES

La Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable A.C. es una organización sin fines de lucro, que promueve el acceso e intercambio libre de conocimiento, la preservación de la cultura, el uso sustentable de recursos naturales y la profesionalización del trabajo de actores sociales.

Presidente del Consejo Directivo: Dr. Alfredo Alejandro Careaga
Directora General: Lic. Gloria Águeda García García

Ramírez Martinell, A., Fraire Quiroz, J., Olan Cobos, S. J., Mayo Castelán, S. D., Cornelio Vidal I. G. y Jaramillo Molina, H. (2011). Producción de video con software libre. Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable, A.C. México.

Coordinación de diseño editorial y diseño gráfico
D.G. Omar Gabriel Oliva Mesa

Coordinación de revisión de estilo
Lic. Indira Guadalupe Cornelio Vidal
LSCA. Erika Rubi Sánchez Sosa

Este libro fue realizado en el marco de trabajo del proyecto FOMIX Veracruz: Desarrollo de las capacidades institucionales e individuales en la elaboración de multimedios educativos en Veracruz, Fondo M0034, Solicitud 000000000128214

Las marcas y logotipos a los que se hacen referencia en este documento son propiedad de sus dueños y han sido incluidas en esta obra como referentes.

Este trabajo se encuentra bajo una licencia de atribución, no comercial y de licenciamiento recíproco 2.5 de Creative Commons México, por lo que puede ser reproducida, retransmitida y modificada siempre y cuando se respeta la licencia creative commons.

ISBN de la colección

9 786075 050

ISBN del libro digital

9 786075 050027

Descarga del libro

Coatepec, Veracruz, México 2011, Versión 1.2012.06.15

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

AGRADECIMIENTOS

Expresamente queremos agradecer al Consejo Veracruzano de Ciencia y Tecnología; al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, a la Universidad Veracruzana y a sus institutos Instituto de Investigaciones en Educación y al Centro de Investigaciones Tropicales; a la Dirección General de Educación Indígena de la Secretaría de Educación Pública; y a la Secretaría de Educación del Estado de Veracruz.

Nombrar a todos los que de alguna forma colaboraron con la elaboración de este material es difícil, pero haciendo un ejercicio de memoria y esperando no haber olvidado a nadie, extendemos nuestro agradecimiento a Dr. Víctor Manuel Alcaraz Romero, Dr. Asdrúbal Flores López, Mtra. Rosalinda Morales Garza, Dr. Raúl Arias Lovillo, Dr. Porfirio Carrillo Castilla, Dr. Gunther Dietz, Dr. Jorge Vaca, Dr. Ernesto Rodríguez Luna, Dr. Arturo Gómez Pompa, Dra. Clara Celina Medina Sagahón, Ing. Luis Álvarez, Marcela Etna Acosta, Dr. Víctor Arredondo Álvarez, Lic. Adolfo Mota, Profra. Xóchitl Osorio Martínez, Profr. Carlos Agustín Cueva Luna, Arq. Mario Fernández de la Garza, Profr. Valente Velásquez, Profr. Quintil Escobar, Dr. Enrique Calderón Alzati, Ing. José Cruz de León, Rodolfo Sánchez Villalobos, Rosy Laura Castellanos, Ángel Ramírez, Ometeotl Hernández, Saúl Caballero, Verónica Castro, Verónica Mena, Yessica Valenzuela, Herminio Alonso, Rosalino Martínez, Alejandro Cerqueda, José Luis Montalvo, Omar Morán, Leopoldina de Jesús, Luis René Tavor, Sinaí García, Fabiola Nuño, Justiniano Domínguez, Liliana Negrellos, Zenaída Hernández, Oscar Montejo, Víctor Hugo López, Edoardos Fernández, Julio Salazar, Hernán Velázquez, Marcos Rafael Chan, Benito Cetina, Juan Gonzalo Moreno, Lidia Gúzman, Clotilde de Santiago, Martín Pérez, Nancy Gutiérrez, Joel Hernández, Javier Jiménez, Martiniano Hernández, Dinorath Alicia Luis Mejía, Emmanuella Cayetano, Javier García, Víctor Díaz, Justino Cruz, Juan Cabrera, Amada López, Alicia Carmona, Adolfo Gutiérrez, Noel Juárez, Alberto Martínez, Michelle García, Luis Norberto Torres, Artemio Fabián, Paulino Flores, Alverino López, Erika Hernández, Juan Ronquillo, Georgina Cruz, Miguel Ángel Tamayo, Edgar Fernández, Beatriz García, Gabriela Núñez, Ana Cortés, Pedro Cortés, Roberto Hernández, Eduardo Hernández, María López, Javelín Martínez, Cristina Martínez, Martín Morales, Ana Ramón, Rossana Ricci, Magali Suárez, Eduardo Sánchez, Vicente Grande, María Margarita Peredo, Nancy Castelán, Eduardo Morales, Irma Rivera, Juan Manuel Casanueva, Diana Montes, Víctor Manuel Hernández, Iván Gutierrez, Jimena Cajiga, Moisés García, Adriana Puente, Débora Carpenter, Yadira Pretrilli, Carmen Caramón, Macerla Delgado, Arturo Vázquez, Merlette Bello, Rosa Eusebio, Guillermo Guerrero, María de Lourdes Méndez, Carlos Montero, Daniel Pérez, Adelina Wong, Maricela Domínguez, Virgina Aguilar, María del Refugio Arellano, Alfredo Cerecedo, Martha García, Paola García, Rosalía Gómez, Uriel Hernández, María del Hoyo, José A. Luna, Angélica Meza, Consuelo Salazar, Blanca Estela Nava, Dagoberto Becerra, María Luisa Castillo, Norma Corona, Ana Estévez, Blanca Hernández, María de Lourdes Ortega, Daysi Mundo, Nancy Palacios, Alejandra Rivera, Maximiliano Saldaña, Landi Tienda, Jorge Munive, Benjamín Carrillo, Lizeth Guevara, Víctor Hugo Pérez, Pablo Olguín, Adriana Castro, Betzabé Pozos, José Roberto López, Verónica Mateo, Mirian Fernández, Elsy Ventura, Alejandro Rivera, Mariel Vázquez, José Luís Abreu, Pilar Cariño, Lilian Kravzov, José Pablo Marquina, Federico Mena, Julio Poisot, Erik Rivera, León Felipe Sánchez, Miguel Ángel de la Vega, Lucía González, Luisa de Gante, Mayra Mota, Frida Ocampo, Emilia Olivos, Elizabeth Tocohua, Viridiana Lobato, Angélica López, Salvador Chimal, Pablo Sánchez, Anaís Vignal, Ana Laura Vázquez, Mario Martín González, Gudalupe Tzopitl, Kathleen Parks Perry, Manuel Juárez, Tanya Notely, a la gente de Tactical Technology Collective y a Brenda Arias.

Atentamente,

Dr. Alfredo Careaga
Presidente del Consejo Directivo de REDDES

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

ÍNDICE

Propósito del libro 7
Descripción del libro 8
Capítulo 1: Introducción 15
El usuario como productor multimedia 17
El usuario como productor de video 19
Capítulo 2: Planeación de la producción 23
Selección del tipo de video 27
Realización de un argumento dramático 31
Estructura de los tres actos 35
Guión literario 37
Elementos formales del guión literario 43
Guión gráfico 49
Capítulo 3: Grabación 53
Logística de la grabación 57
Preparación del equipo para la grabación 61
Iluminación 65
Composición de video 73
Regla de los 180 grados 81
Movimientos de cámara 85
Capítulo 4: Conversión y edición 87
Conversión de video con WinFF 93
Conversión de video con Avidemux 95
Edición de video con Avidemux 97
Importar video en PiTiVi 99
Edición de video en PiTiVi 103
Edición de audio en PiTiVi 107
Exportar video en PiTiVi 111
Definición de formato de video en Kdenlive 115
Edición básica de video en Kdenlive 121
Inclusión de audio, texto e imagen en Kdenlive 127
Narración, continuidad y coherencia 131
Exportar video en Kdenlive 141
Realización de una animación cuadro por cuadro 145
Capítulo 5: Distribución 155
CD, SD y USB como medios de distribución 159
Internet como medio de distribución 161
Anexo: Ligas, programas y videos 165

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PROPÓSITO DEL LIBRO

El propósito del presente libro es compartir con el lector las experiencias que hemos adquirido en el uso de herramientas de software libre para la producción digital. Así como la adaptación de técnicas y aspectos a considerar durante la elaboración digital de material.

Este libro forma parte de una colección de materiales didácticos que fueron elaborados en el marco de un proyecto de Fondos Mixtos del Consejo Veracruzano de Ciencia y Tecnología (COVECyT) y la Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable A. C. El objetivo de dicho proyecto fue consolidar la Red de Talleres de Producción Digital de Contenido Educativo y Cultural (RTPD) a través de la capacitación de productores en medios digitales, elaboración de productos digitales, desarrollo tecnológico y metodológico de la plataforma del proyecto y documentación del mismo.

La colección de libros producción multimedia con software libre está compuesta de tres títulos:

- Diseño de imagen digital
- Producción de audio
- Producción de video

Finalmente vale la pena mencionar que todos los libros de esta colección tienen como característica especial la descripción de prácticas con equipo de hardware accesible para el realizador y, como su nombre indica, el uso de software libre como herramienta de trabajo.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

DESCRIPCIÓN DEL LIBRO

El libro de Producción de video con software libre es un compendio de experiencias, técnicas y sugerencias, para la realización de video, ordenadas en cinco capítulos orientados de forma tal que el lector podrá ubicar las tareas por hacer según sea el momento de la producción.

Introducción

Planeación de la producción

Grabación

Conversión, edición y post producción

Distribución

El capítulo introductorio habla sobre la actividad de producción digital y del papel que juega el usuario común como generador de contenidos digitales. Asimismo, en este capítulo se contextualiza al usuario en el campo de la producción de video.

Cada uno de los capítulos cuenta con una descripción general del tema y una serie de documentos informativos en los que se describen los procesos prácticos a seguir para la realización (o resolución) de una tarea específica. A estos documentos los hemos denominado guías.

Las guías para la producción digital incluidas en este libro son documentos prácticos (cada guía presenta información y experiencias que coadyuvan para la resolución de problemas o tareas específicas), breves (proporcionan la información puntual y necesaria para la resolución del problema tratado) y modulares (cada guía puede ser vista como un componente de un sistema más grande en el que opera de forma independiente pero en el que contribuye de forma sustancial).

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Estas tres características de las guías (prácticas, breves y modulares) facilitan el aprendizaje autodidacta, el diseño de cursos de capacitación y la escalabilidad tanto de la generación de más guías como de los cursos de capacitación existentes. Las guías para la producción digital están compuestas por cuatro secciones principales que dan cuerpo al documento; y tres secciones complementarias que proporcionan información adicional sobre la tarea a resolver. Dependiendo de las características de la tarea a resolver, la guía puede tener cuatro o hasta siete secciones.

Secciones principales:

- Introducción
- Recomendaciones iniciales (también referido como Preparación para la ejecución del proceso)
- Desarrollo (también referido como Uso del programa; Uso del equipo; Tratamiento y Desarrollo del tema)
- Resumen

Secciones complementarias:

- Antecedentes (también referido como Contexto; Marco de referencia; o Estado del arte)
- Equipo necesario (también referido como descripción del equipo e Infraestructura)
- Consideraciones iniciales (también referido como Antes de utilizar el programa, Antes de utilizar el equipo)

Una guía compuesta por todos los elementos anteriormente mencionados tendría la siguiente estructura:

- Introducción
- Antecedentes
- Recomendaciones iniciales
- Equipo necesario
- Consideraciones iniciales
- Desarrollo
- Resumen

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Introducción

Sección en la que se le dice al lector qué es lo que puede esperar de la guía.

Antecedentes

Sección complementaria que en guías de temas teóricos presenta el contexto que enmarca el tema central de la guía. En esta sección el lector podrá encontrar el estado del arte del tema central, las circunstancias que lo rodean y su marco de referencia.

Recomendaciones iniciales

Esta sección brinda información puntual sobre las implicaciones de realizar el proceso descrito en la guía. El estilo de redacción de esta sección es inminentemente práctico. Es aquí donde la experiencia de los productores multimedia y demás expertos involucrados en la redacción de la guía le dicen directamente al lector - con base en su práctica y experiencia - las consideraciones preparatorias para la ejecución del proceso que resolverá la tarea específica.

Equipo necesario

Sección complementaria en la que se presenta, a manera de información, el equipo de hardware y software que se utilizó para la realización del proyecto presentado en la guía.

Consideraciones para antes de ejecutar el proceso

Sección complementaria en la que se mencionan las condiciones previas y requisitos generales que se deben tomar en cuenta antes de la ejecución de la tarea a resolver, ya sea mediante el uso de una herramienta digital o un equipo.

Desarrollo

Sección central y comúnmente la más amplia de la guía, también referida como uso del programa; uso de la herramienta digital; ejecución del proceso; y tratamiento y desarrollo del tema.

Resumen

Última de las secciones de la guía en la que se hace una recapitulación de los temas presentados, comúnmente en la sección de desarrollo.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Adicionalmente las guías para la producción digital tienen cinco elementos que pueden ser utilizados a lo largo del documento sin que tengan que estar apegados a ninguna de las secciones previamente descritas.

Concepto

Este elemento presenta información oportuna sobre un tema relacionado al tema central. Este elemento muestra de forma puntual conceptos a los que se aluden en el cuerpo del documento y que podrían resultar complejos.

Sugerencia

Este elemento es utilizado para brindarle al lector conocimientos prácticos (tips, atajos, artificios, consejos, direcciones, enseñanzas o trucos) sobre los procedimientos que el lector desea realizar.

Recuerda

Recomendaciones, referencias a otras guías, procesos previamente descritos o contenido práctico.

Enlace

El elemento de enlace se utiliza para presentar rutas de información relacionada con procesos informáticos e hipervínculos a páginas de Internet

Acceso rápido

Este elemento es utilizado - especialmente en guías de herramientas digitales - para indicar las rutas de acceso a comandos, funciones y/o menús del programa

Asimismo el libro está acompañado por diversos códigos de barras de respuesta rápida o QR por sus siglas en inglés (Quick Response), que permitirán al lector acceder a sitios web de interés general y a videos en línea.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Código QR de la página de publicaciones de REDDES

Uso del código QR

- utilizar un dispositivo móvil
- ubicar el código QR del libro
- fotografiar el código QR
- el programa de procesamiento de códigos QR del móvil decodificará el contenido del código
- y redireccionará a la página web que corresponda

Funcionamiento del código QR (imagen de Mhegen es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Taggingprozess.jpg)

Este texto fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

creative commons

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

INTRODUCCIÓN

El mundo digital está cada vez más entrelazado con el mundo físico, por lo que el conocimiento de los canales de comunicación, las herramientas para el procesamiento de información y el uso de formatos y protocolos altamente compatibles con diferentes sistemas digitales son cada vez más necesarios para que los sujetos nos podamos desempeñar adecuadamente en ambos entornos.

El mundo físico y el mundo digital están separados únicamente por una pantalla. Lo que pasa en el mundo digital es, en muchos casos, el reflejo o la continuación de la vida en el mundo físico, y viceversa. La actividad digital es entonces una extensión de la dinámica del mundo físico, donde sus sujetos pueden ser alterados por lo que acontece a su vez de manera digital. Ambos mundos son reales. Ambos forjan al sujeto. La realidad de este tipo de sujetos es dual. El sujeto es pues un ser físico movido – en algunos casos – por su actividad digital.

Por su carácter digital, el sujeto físico a su vez es líquido, ya que puede, a través de este medio, llegar a diferentes destinos como un sujeto que se comunica sincrónicamente o como un sujeto plasmado en su actividad digital. Dicha actividad puede ir desde la inclusión de comentarios en sitios web, hasta el seguimiento de sus rutas, sus rastros de navegación o de su actividad social, o inclusive en sus documentos, en sus fotos, o en sus videos.
Esta permeabilidad de las actividades digitales al mundo físico – y viceversa – generan la necesidad de manipulación digital de datos con el fin de amalgamar un objeto digital que ayude al sujeto a expresarse, a comunicarse, a interactuar con el otro.

El sujeto es plenamente libre de acceder a la información e incluso de manipularla como mejor le convenga. Y para hacerlo necesita de herramientas digitales para la edición de datos que por su carácter informático se pueden definir como información y por ende deberían de poder ser accedidas sin restricciones, tanto para su uso, como para la modificación de su código.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

El acceso irrestricto al software y a su código es el principio fundamental del software libre, que más allá de la gratuidad de la herramienta ve en este carácter de libertad su razón de ser. En Español no debería haber confusión. El software libre es gratis (*free*), pero no es libre por eso, es libre por que la gente es libre (*free*) de acceder a él, es libre de apropiarse de él como herramienta para la manipulación de datos. Es libre de modificar su código.

El software puede entonces ser abierto o cerrado. Libre o propietario. El software libre, abierto, accesible y gratuito tiene su código en el dominio público, por lo que cualquiera que tenga los conocimientos necesarios, podrá ser capaz no solamente de utilizarlo, sino de modificarlo, si así fuera el caso. El software propietario por su parte es cerrado, privado y generalmente generador de un costo de adquisición. Su uso es restringido a quien ha cubierto una cuota y aún habiéndola cubierto su código permanece privado porque pertenece a un individuo, a un grupo, a una empresa.

El uso del software libre y de formatos abiertos va entonces más allá de la gratuidad y de la compatibilidad con determinado tipo de sistemas. Por supuesto que estas podrían ser características suficientes para considerar un cambio de uso de software propietario a software libre. No obstante, la quintaesencia del uso del software libre y de los formatos abiertos recae en el papel que juegan para el abatimiento de la brecha digital en grupos marginados y minorías. El uso de software libre es una actividad liberadora, ya que el usuario puede apropiarse de la herramienta incluso al grado de poder modificar su código fuente.

Por su parte, la producción multimedia es también una actividad liberadora, ya que el usuario común de tecnología digital, tiene en sus manos la posibilidad de colocarse en la silla del director, de asumirse como un creador de contenido y de presentarse ante una audiencia por medio de las habilidades de comunicación, técnicas y creativas que logre plasmar en sus productos. Mediante el uso de Software Libre - también llamado software con Licencia Pública General (GPL) - el productor multimedia podrá apropiarse de la herramienta no solamente por cuestiones económicas sino por cuestiones técnicas y legales. De esta manera logrará la realización de productos digitales con herramientas de código abierto, y formatos estandarizados altamente compatibles entre sistemas digitales.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

El uso de software libre para la producción multimedia es entonces una actividad doblemente liberadora que puede beneficiar también a su audiencia si el productor multimedia decide utilizar una licencia de autor flexible de atribución, no comercial y de licenciamiento recíproco como Creative Commons 2.5. Esto por un lado, le permitirá proteger su autoría y dotar al producto de ciertas limitaciones de uso (evitar el uso comercial por ejemplo) y por otro lado facilitará su difusión y reproducción. Cfr. Careaga, 2011.

El usuario como productor multimedia

La elaboración digital de contenido por parte de los usuarios es una etapa crucial en la historia de la evolución de la era digital o mejor dicho de la evolución del usuario común por su paso en el mundo digital. Antes, el usuario común de tecnología digital –específicamente de computadoras personales conectadas a Internet– iniciaba una sesión de trabajo ordinaria con una consulta, o con una búsqueda. En el mejor de los casos, terminaba con el hallazgo de una serie de sitios de Internet a los que podría acceder, para valorar si la información ahí encontrada era relevante o no para él. A esta etapa de la evolución del ser digital la llamaremos etapa de consumo de información. La etapa de consumo de información consiste entonces en la ubicación del usuario común en una esfera de actividades en la que sus tareas principales se limitan a la revisión de materiales, lectura de páginas Web y demás labores – usualmente de oficina– que suelen iniciar y terminar en su computadora o pueden ser enviados por correo electrónico a un número finito de personas. En esta etapa, la Web es prácticamente de sólo lectura, e históricamente –cuando esta etapa se daba por cuestiones tecnológicas y no actitudinales– la red se utilizaba para acceder a información de su elección, usualmente publicada por grandes empresas, medios de comunicación tradicionales que habían migrado al mundo digital o usuarios con los conocimientos suficientes para lograr publicar información en la Web.

En un segundo momento histórico de esta fugaz evolución, está lo que llamaremos la etapa de colaboración. La etapa de colaboración –también conocida como Web 2.0 o Web social– consiste el momento en la que el usuario común se conecta, mediante la Web, con otros usuarios con intereses similares a los suyos. Conexiones que van más allá de la

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

comunicación privada mediante correo electrónico, y que permiten inclusive a otros usuarios ser partícipes de conversaciones electrónicas que quedan comprometidas en escaparates digitales de diversos tipos. Visto de otra forma, en la etapa de la colaboración, la Web deja de ser una Web de sólo lectura para volverse una Web de lectura y escritura.

Las actividades principales del usuario común de la etapa de la colaboración oscilan entre dejar constancia de preferencia o gusto en sitios o recursos de Web y la publicación de información personal en redes sociales. En la etapa de la colaboración, el usuario deja de solamente leer información de la Web, para comentar, vincular, publicar, compartir y en general para conectarse con otros usuarios.

El usuario de la etapa de colaboración, encuentra información en la Web y la relaciona con los intereses de sus contactos físicos o digitales sirviendo de vínculo entre la información encontrada y el posible interesado de la información. Este tipo de usuario trata de hacer eco a su actividad en la Web. Permite a los demás que vean los sitios que está visitando; los videos que está viendo o ha visto; la música –o listas de reproducción– que escucha; e incluso considera necesario la creación y atención a un perfil personal dentro de una red de contactos. El usuario de la etapa de colaboración es un ser digital social, que vive e interactúa en un mundo igualmente digital.

Por último, hablaremos de un tercer momento histórico de esta visión de la evolución del usuario de tecnología digital. A este momento lo llamaremos etapa de la construcción. El usuario común de la etapa de la construcción, es alguien que además de tener siempre presente la idea de colaborar decide crear sus propios objetos digitales para su difusión. Este usuario, no –solamente– consume sino crea; no busca, divulga; no es pasivo, es líquido. Busca las vías para que sus productos cobren vida y fluyan por la Web.

En esta esfera operativa, el usuario común de la etapa de creación y construcción, actúa consciente de la existencia del otro: su audiencia. Produce porque espera que ese otro se asuma –por al menos durante un instante– como consumidor de sus productos. El usuario creador tiene por definición implícita una relación creador-consumidor. Produce

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

porque hay quien consuma, aunque sea él mismo quien mediante un cambio de rol actúa como consumidor de su obra para deleite personal. La relación creador-consumidor tiene implicaciones éticas, el creador puede manipular a su audiencia, la puede informar o desinformar. El usuario creador debe estar consciente del impacto de sus productos y de sus efectos. El usuario de la etapa de construcción crea mediante el uso individual o combinado de texto, audio, imagen o video.

Estas tres C´s (Consumo, Colaboración y Construcción) (Ramírez Martinell, 2010, p.194) son momentos evolutivos del ser en el mundo digital, más que momentos de la evolución del mundo digital mismo. El cambio entre cada una de las etapas se da a partir de dos aspectos: convicción y competencia.

Convicción en el sentido de que una persona puede ser un usuario colaborativo o más participativo en la esfera social-digital si así lo quisiera. Sin embargo, por cuestiones de escepticismo, apatía o aberración –entre otras– opta por utilizar a la web como una fuente de consulta y por convicción se coloca en la etapa de consumo de información o de colaboración limitada.

Competencia en el sentido de que una persona tiene o no los conocimientos suficientes para afrontar una tarea específica, y procede a realizarla por el simple hecho de que es capaz de hacerlo.

El usuario como productor de video

La producción de video por parte del usuario común, es decir, por parte de un sujeto con formación limitada o nula en temas de producción de video es un fenómeno que desde 2005 ha inundado Internet con videos de calidad y contenidos diversos producidos por usuarios con capacidades, herramientas de software y equipo para la producción igualmente diversos. Un grupo de este tipo de productores es el de los entusiastas que llevados por el interés, la motivación y el gusto, se embarcan en proyectos de realización de video de temas distintos pero relevantes para ellos como: eventos sociales, culturales, video tutoriales, videos musicales, reseñas, críticas, anuncios o inclusive de carácter hilarante.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

En este contexto, entendemos por productor a la dupla de personas que en la industria de los medios se les conoce como director o realizador y productor. En la industria de los medios el director o realizador es aquel que se encarga de coordinar a las personas que aparecen a cuadro y el tipo de tomas y la secuencia en que se utilizarán. El productor, por su parte, es el que se encarga de la logística, del equipo para la grabación, de permisos y licencias y de las finanzas en general. En el contexto ajeno a la industria de los medios, que es el que aquí nos compete, se utiliza el término de productor para designar a la persona que dependiendo de la situación, se encarga de ambas labores e incluso en algunos casos también se llega a ocupar del trabajo de cámara.

Las tareas involucradas en la realización de video pueden ser tan variables que podrían abrumar incluso al más experimentado de los productores si no son ejecutadas de forma estructurada y organizada. Entre las tareas de producción más comunes podemos mencionar las siguientes:

Planeación de la producción
- *Elaboración de guión literario*
- *Elaboración de guión gráfico*

Preparación del equipo de grabación

Grabación
- *Dirección del equipo humano de la producción*
- *Operación de cámara*
- *Aparición a cuadro*

Transferencia y conversión de video

Edición del video

Revisión de la edición

Exportación y conversión del video final

Distribución del video

Monitoreo de actividad en línea

El nivel de exposición que pueden tener los videos del usuario en Internet es de tales magnitudes que incluso cuando el video sea pobremente visto una docena de personas podrá encontrarlo e incluso hasta le dedicarán tiempo y atención a su contenido, situación prácticamente imposible de lograr sin la existencia de Internet.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

La producción de video con equipo de grabación accesible para el usuario común, con herramientas de software libre en un equipo de cómputo convencional y su fácil publicación en medios electrónicos (*desktop publishing*), es una actividad que hoy por hoy se encuentra al alcance de cualquier usuario de computadoras.

Es cierto que la construcción de objetos digitales no es una labor que esté en el interés de todas las personas. Sin embargo, tampoco es innegable que la producción de video es una actividad eminentemente atractiva, que permite al usuario actuar como:

- Planificador de proyectos,
- Operador de cámara,
- Actor de sus propios videos, o como todo lo anterior a la vez.

Como planificador de proyectos, el usuario podrá proyectar la creación de contenido relevante para sus necesidades. Asimismo podrá administrar los recursos con los que cuenta para hacer la grabación, a las personas que participarán en el evento, elegir las locaciones, la duración del video y su estilo visual.

Como operador de cámara, el usuario podrá encuadrar el mundo a su gusto. A través de la lente podrá ver a sus objetivos en los ángulos y a la distancia que le parezcan adecuados y además podrá compartir dicha visón de su entorno con su audiencia.

Como actor, el usuario podrá colocarse frente a la cámara para actuar o para hablar directamente hacia ella. El resultado de esta actividad aunque obvio –un video en el que se presenta al usuario a cuadro– representa una experiencia extra corpórea, en la que el usuario podrá verse en una perspectiva privilegiada y poder ser crítico con su desempeño frente a la cámara.

Cualquiera que sean las actividades de producción del usuario – incluso la suma de ellas – el tratamiento de la realización de video como un proceso, en lugar de ver únicamente al video como un producto, replantea la relación entre el sujeto y el medio de comunicación, abriendo nuevos canales de expresión, de comunicación y de proyección.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

El video generado por el usuario o UGV por sus siglas en inglés (User Generated Video) es un claro ejemplo de las capacidades y posibilidades propias de la era digital. Capacidades tales como la elaboración de productos digitales con herramientas para la edición y compresión de video y la difusión del video resultante a través de medios digitales.

Referencias

Careaga, A.A. (2011, August 7). Software libre y software propietario. La Jornada Veracruz. p.2. http://www.jornadaveracruz.com.mx/Documentos/ElJarochoCuanticoAgosto2011.pdf

Ramirez Martinell, A. (2010). Educational Video. Exploring the complex relationship between production, educational use and audience. Verlag Dr. Mueller. Alemania.

Este texto fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CAPÍTULO 2

PLANEACIÓN DE LA PRODUCCIÓN

creative commons

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PLANEACIÓN DE LA PRODUCCIÓN

La producción de video no inicia con la cámara en mano, la producción de video empieza con la planeación de ciertos elementos que determinarán tanto el fondo como la forma del producto final.

Consideraciones de fondo

Al hablar de consideraciones de fondo nos referimos al contenido del video, a la intensión, al mensaje que se pretende transmitir. El productor en sus labores de director del video no solamente deberá dirigir a su talento frente a la cámara ni al camarógrafo en los movimientos de cámara. El director dirige a su audiencia. Dirige sus emociones. Decide en que momento la audiencia deberá reflexionar o deberá dejar aflorar tal o cual sentimiento. El director decide el ritmo de la vida de su audiencia durante el tiempo que dura su video.

Para tener claridad en el fondo del video sugerimos definir:

- un argumento
- una estructura dramática con tres actos o momentos
- y un guión literario.

Consideraciones de forma

Al hablar de forma nos referimos a todos los aspectos de diseño, gráficos y de imagen del video. ¿Cómo deben ser las locaciones?¿Qué tipo de tomas se deberán realizar? ¿Cómo deberán estar vestidas las personas a cuadro? ¿Todo esto importa?
Para definir la forma del video sugerimos realizar un guión gráfico o *storyboard* detallado en el que se plasme a través de imágenes los tipos de tomas que se desean utilizar, los movimientos de cámaras y de las personas que salgan a cuadro.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Restricciones y limitaciones

Las restricciones o limitaciones son de diversos caracteres:

- tiempo (duración del video);
- equipo (número de cámaras disponibles);
- espacio (locaciones);
- características de la locación (uso de luces o micrófonos adicionales);
- permisos (para grabar en lugares públicos, para grabar a personas de ciertas edades o condiciones);
- modo de distribución (el video se distribuirá en Internet, en un CD, o en la televisión).

En esta sección se presentan las guías prácticas para realizar las siguientes tareas.

- Selección del tipo de video (documental o ficción)
- Realización de un argumento dramático
- Estructura de los tres actos
- Guión literario
- Elementos formales del guión literario
- Guión gráfico

Este texto fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

SELECCIÓN DEL TIPO DE VIDEO

Esta guía mostrará la clasificación de video ya sea en documental o ficción.

Introducción

El video puede ser clasificado de diversas maneras, la más general surge a partir de la distancia del video resultante con la realidad. Consideranto este concepto el video se puede dividir en dos grandes grupos: documental y ficción. El video documental tiene como objetivo demostrar un aspecto de la realidad mientras que la ficción pretende representar una simulación de la realidad o un mundo completamente imaginario. Es importante destacar que las líneas que clasifican los videos son cada vez más difusas y existen videos documentales ficcionados (El reino de las suricatas) y videos de ficción que se confunden con documentales (La bruja de blair).

Recomendaciones iniciales

La selección del tipo de video es una decisión que se debe tomar en la etapa de planeación del video. Es por eso que se recomienda tener claro si el video que se está por producir será documental o ficción. Esta decisión deberá encontrar sustento en la audiencia para la que está dirigido el video.

Antes de decidir el tipo de video a realizar

Se recomienda que el realizador tome en cuenta los siguientes aspectos:

- conocer las características de la audiencia
- tener claro el propósito general del video
- saber porqué, partiendo del propósito definido, el tipo de video a seleccionar es el adecuado
- tener una idea inicial de las locaciones, personas a cuadro, características generales de la distribución del video.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Desarrollo

Como ya se dijo en el párrafo inicial de esta guía, dependiendo del distanciamiento del video resultante con la realidad, el video se puede clasificar de dos maneras: video documental y video ficción. Definamos este distanciamiento como la separación que existe entre la lente del realizador y la visión general del mundo.

Durante la producción del video, el realizador tiene la opción de apegarse a la realidad tanto como pueda y presentar su visión del mundo a partir de imágenes y secuencias que puedan o no contar una historia; o también puede, a través de un marco fantástico, presentar historias que podrían suceder en la realidad o en universos paralelos.

Video documental

El video documental es entonces un recurso visual para la presentación de sucesos reales. Es un acercamiento al mundo real a través de una lente. El video documental - o simplemente documental - es un instrumento para el registro y difusión de acontecimientos. Los videos documentales pueden ser:

- acontecimientos
- video tutoriales
- entrevista
- reporte
- procesos
- viaje
- microcosmo
- histórico

En la siguiente figura se presentan algunas tomas de videos documentales con: 1) personas hablando directamente a la cámara para denotar un sentido de cercanía con la audiencia; 2) personas hablando a un constado de la cámara o a un entrevistador, para dar la sensación a la audiencia de cierta distancia; 3) una toma de un experimento de física sobre los efectos de un tiro parabólico; 4) docentes dando explicaciones directamente a la cámara. e 5) imágenes de una visita de campo a las ruinas de Uxmal.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Tomas de videos documentales

Video de ficción

El video de ficción es una simulación de la realidad, es un recurso utilizado para contar historias a través de personajes, conceptos y situaciones que no existen ni necesariamente han existido. Los videos de ficción pueden ser:

- drama
- acción
- comedia
- terror
- suspenso
- aventura
- histórico
- biográfico

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

En la siguiente figura se muestran escenas de videos de ficción en la que los personajes que aparecen a cuadro tuvieron que actuar para poder crear una realidad simulada que permita al realizador contar una historia.

Tomas de videos de ficción

Resumen

En esta guía aprendiste sobre la clasificación de videos en documental y ficción, así como el tipo de tomas comúnmente utilizadas en cada uno de los tipos.

Este texto fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell y Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito a los autores, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

REALIZACIÓN DE UN ARGUMENTO DRAMÁTICO

En la vida cotidiana hay ocasiones donde se tiene que explicar las razones de porqué se piensa o se siente de determinada manera, a esta acción se le llama argumentar. En la elaboración de una historia, los argumentos sirven al autor para dar a conocer su visión subjetiva de las cosas y así lograr convencer al público de lo que está diciendo.

Esta guía ayuda en el proceso de la elaboración de un argumento dramático.

Recomendaciones iniciales

- Para realizar el primer argumento puedes buscar ejemplos en algunas películas o historias.
- Considera que el argumento que elabores se perciba como ficticio o real.

Argumento

El argumento dramático es la base de la historia, por lo tanto, es lo primero que se debe desarrollar. Toda la historia debe resumirse en una oración.

La estructura que debe seguir la oración es:

- tener un sujeto
- describir la personalidad del sujeto
- definir qué acción realizará el sujeto
- tener un final para la historia

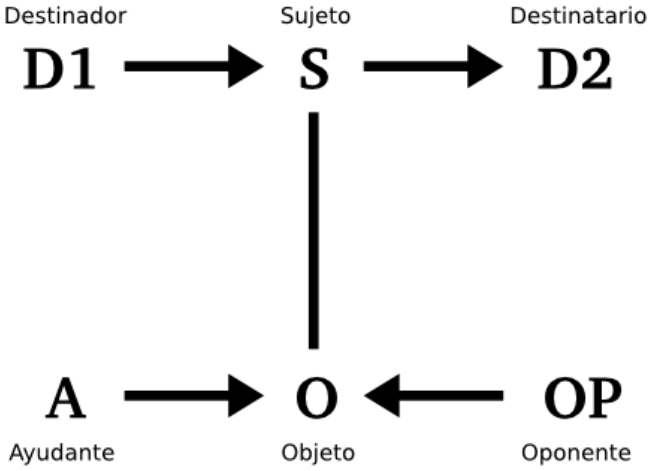
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Por ejemplo:

- el salvavidas del pueblo descubre cuerpos mutilados en la playa, busca al culpable para eliminarlo. Este argumento es de la película Tiburón.
- un soldado parapléjico llega a una misión en otro planeta, se enamora de una nativa y lucha a su lado para derrotar a los humanos. Argumento de Avatar.

Modelo para generar un argumento dramático

A. J. Greimas desarrolló un esquema de interpretación dramática que sirve para analizar cualquier historia. Este modelo es la base para desarrollar argumentos dramáticos. Antes de empezar a escribir un guión, el argumento debe estar claro.



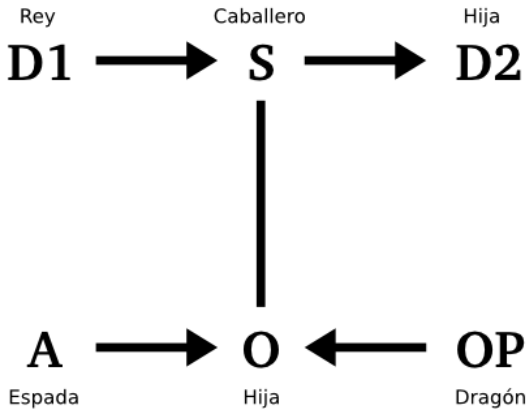
Modelo de Greimas

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Los personajes pueden cambiar de posición dentro de la estructura. Por ejemplo, el que empieza como oponente puede terminar como ayudante. Además, cada segmento de la estructura puede ser concreto o abstracto y un mismo personaje puede jugar más de un papel.

- Destinador: fuerza o sujeto que quiere o necesita algo
- Destinatario: es el beneficiado por la acción del sujeto
- Sujeto: el personaje encargado de conseguir lo que el destinador quiere
- Objeto: lo que busca el sujeto
- Ayudante: el encargado de ayudar al sujeto para que consiga su objetivo
- Oponente: el encargado de que el sujeto no consiga el objetivo

La interacción entre los segmentos de este modelo puede ser de la siguiente manera:
Un rey (destinador) dice que el caballero (sujeto) que logre sacar (objeto o misión) a su hija (destinatario) de la torre puede casarse con ella. Para lograrlo tiene que utilizar la espada (ayudante) que matar al dragón (oponente).



Interacción entre los segmentos del modelo de Greimas

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Resumen

En esta guía aprendiste:.

1. a generar un argumento dramático como base de la historia
2. realizar la oración que describe la historia
3. rodelo para generar una estructura dramática

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

ESTRUCTURA DE LOS TRES ACTOS

Todas las historias tienen una estructura dramática sin importar si es para televisión, cine, radio, novela o teatro. La estructura dramática es universal y se compone de un planteamiento, desarrollo y conclusión.

Estos tres actos contienen la narración de las acciones emprendidas por los personajes para lograr un objetivo. Las historias deben ser verosímiles, es decir, deben tener una coherencia en la estructura interna generando que una acción lleve a otra y el conjunto de acciones tenga un desenlace.

Recomendaciones iniciales

Intenta recordar historias que te hayan llamado la atención y busca en ellas la estructura dramática que se presenta.

La estructura dramática sirve para analizar cualquier historia, sin embargo, cada medio tiene sus propias reglas. Es importante que las investigues, no es lo mismo escribir un guión para cine, televisión, radio o teatro.

Estructura de los tres actos

Introducción.

En este segmento se presenta el personaje principal, el oponente y los personajes secundarios, además de presentar el lugar donde se desenvuelve la historia. La introducción termina cuando se presenta la problemática que detona la trama.

Desarrollo.

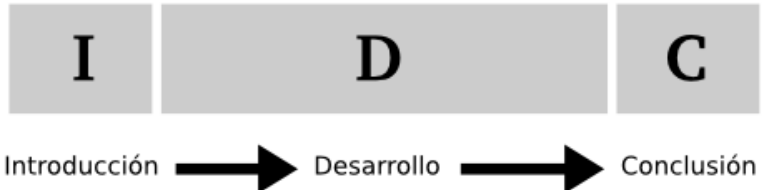
Esta es la parte más larga de la producción. El personaje principal se enfrenta al problema e intenta resolverlo con el apoyo del ayudante. Se observan las acciones que debe realizar el personaje principal para cumplir su misión. El oponente intentará que el personaje principal no solucione el conflicto. Los problemas incrementan hasta llegar a un clímax.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Conclusión.

El conflicto se soluciona a favor o en contra del personaje principal.

Dentro de cada acto se desarrolla la misma estructura de introducción, desarrollo y conclusión. Para terminar cada acto debe existir una acción determinante. Al final de la introducción se presenta el conflicto, al final del desarrollo está el clímax.



Estructura de los tres actos

Resumen

En esta guía aprendiste a desarrollar la estructura de los tres actos que consiste en:

- introducción
- desarrollo
- conclusión

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

GUIÓN LITERARIO

Esta guía mostrará algunas recomendaciones para escribir un guión literario. El guión literario es la parte medular de cualquier producto audiovisual, no se puede iniciar la producción sin un guión literario. Las personas que no saben realizar productos audiovisuales piensan que pueden improvisar la grabación; esta forma de grabación sólo representa una pérdida de tiempo puesto que el resultado nunca es el deseado.

Cada medio (texto, audio, video) tiene necesidades propias aunque también tienen características comunes. En las primeras dos guías de esta serie (estructura dramática y tres actos), se muestra cómo contar una historia. En esta guía enseñaremos los recursos mínimos con los que debe contar un guión literario y la forma más simple de escribirlo.

La guía para escribir el guión literario forma parte de la preproducción ya sea de video o de audio.

Flujo de trabajo para escribir un guión:

1. estructura dramática
2. estructura de los tres actos
3. guión literario

Recomendaciones iniciales

- Tener claro el tipo de archivo que se va a producir: texto, audio, video.
- Saber el género del guión a escribir. Es importante saber el tono que debe tener el guión, si será una comedia, un drama, acción, entre otros.
- Conocer la audiencia. Esta parte puedes revisarla en el diseño instruccional del producto, estudiar la estructura dramática y conocer la estructura de los tres actos.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

ENLACE	Para saber más acerca de los géneros del video busca en Wikipedia el tema de género cinematográfico. http://es.wikipedia.org/

ENLACE	Si quieres saber acerca de los géneros auditivos busca en Wikipedia el tema de géneros periodísticos en radio. http://es.wikipedia.org/

Desarrollo

1. Historia sencilla

Si es la primera vez que se va a realizar un guión, se debe empezar con una historia sencilla, no importa el medio para el que esté dirigida ni la audiencia. Puedes hacer una historia sencilla pero bien contada, con un objetivo claro y poco a poco ir desarrollando historias más complicadas.

Escribir el primer guión literario puede ser difícil, porque hay muchas cosas nuevas que se deben de tomar en cuenta al realizarlo. Con la práctica se podrán generar guiones más complicados, porque ya se sabrá utilizar la estructura dramática, los tres actos y se tendrá mayor facilidad para desarrollar personajes y ambientes. Por ejemplo: se puede hacer una comparación con aprender a caminar; cuando aprendemos a caminar no empezamos con un maratón, unos pocos pasos con la ayuda de nuestros padres son un verdadero triunfo. Con los guiones es exactamente lo mismo, un guión pequeño con ayuda de las guías será motivo de celebración.

2. Ambiente y personajes

Una vez que se tiene lista la estructura dramática y las acciones que se van a realizar en la historia, se deben desarrollar los personajes y el ambiente donde se desenvuelven. Es importante saber cuáles son las características principales del personaje tanto físicas (estatura, corpulencia, tipo de cara, color, tamaño del cabello, forma de vestir, y detalles como lentes, guantes, parche, cicatriz, entre otros) como de personalidad (tímido, valiente, sincero, agradable, chistoso, serio, inteligente, simpático, reprimido, hablador, entre otros).

Es indispensable saber las características del personaje principal pero también las de los personajes secundarios y hasta los incidentales. Dentro del desarrollo del personaje se puede utilizar arquetipos para que la audiencia se identifique con mayor facilidad con el papel que desempeña cada figura en la narración.

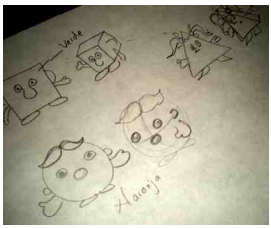
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

ENLACE Si quieres saber más de los arquetipos busca en Wikipedia el tema de arquetipos.
http://es.wikipedia.org/

El ambiente donde se sitúa la historia es fundamental porque puede apoyar el sentido de la narración, el desarrollo de los personajes y hasta el desenvolvimiento de la estructura dramática, es decir, los cuentos de princesas y caballeros son más difíciles de entender en las ciudades modernas, las fábulas se desarrollan mayormente en los bosques. También es importante saber cuál es la audiencia del proyecto porque si es para niños de comunidades rurales tal vez no sea apropiado situar la historia en la ciudad.

El ambiente tiene que ver con el lugar físico donde van a interactuar los personajes pero también con el sentimiento que desarrolla la narración. Por ejemplo, en las historias de terror se remarca el sonido del viento, las ventanas azotando, la tormenta, y en las fábulas se habla del sol, los árboles, el pasto verde.

Ejemplo.
Personaje: Naranjita, chaparrito, gordito, con lentes, arquetipo de nerd.
Ambiente: escuela, uso de objetos geométricos.



3. Escribir en presente

La forma de escribir los guiones es en presente. El guión describe hechos que se están realizando en el momento. También existe el *Flashback* y el *Flashforward*, sin embargo es importante tratar de evitar estas escenas porque si no están bien realizadas pueden confundir a la audiencia. Fuera de estas dos excepciones el guión se escribe en presente.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CONCEPTO *Flashback*, es cuando los personajes recuerdan alguna situación en el pasado.

CONCEPTO *Flashforward*, es cuando el personaje se imagina a sí mismo en el futuro.

4. Escribir acciones no pensamientos

Es importante recordar que los guiones se construyen con acciones. Para mantener la atención de la audiencia el personaje principal debe seguir una ruta de acciones continuas que lo lleven a un desenlace. Por eso se debe evitar hablar del pasado o del futuro, porque estas interrupciones en el tiempo de la narración pueden generar confusión y romper el ritmo de la historia.

En el guión deben estar plasmadas las acciones de los personajes, por lo tanto, no se pueden escribir los sentimientos a menos que estén representados por una acción. Por ejemplo, no se puede escribir "con la mirada triste" en lugar de eso se escribe "entre cerró los ojos y miró hacia abajo lentamente", si el guión es para video o radio la expresión debe ser acentuada por el sonido de fondo o la voz del personaje. Para recalcar una escena triste se puede utilizar música de violín o algo suave, la voz del personaje puede ser más tenue y entre quebrada.

CONCEPTO El objetivo del guión es que sirva como un medio de comunicación entre todas las personas que estarán involucradas en la realización del producto

5. Formatos

Existen formatos específicos para hacer diferentes tipos de guiones, por ejemplo: un guión para televisión es diferente al guión de cine. Los guiones también pueden variar dependiendo del realizador. Aquí presentamos dos formatos sencillos y útiles que contienen los elementos mínimos necesarios para que el guión sea funcional.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Estos formatos son una guía, y se puede agregar las columnas que se crean necesarias, sobre todo si esas columnas ayudan a que el equipo de realización entienda mejor el producto.

Formato para video

Ejemplo del guión para la animación: Naranjita y las agudas

Escena	Imagen	Audio
1	Se observa a Franky y a Rosita llegando al salón de clases. Naranjita llega y pone una manzana en el escritorio. La maestra llega y agarra su gis.	Personajes alegres
2	La maestra realiza una pregunta	Maestra hablando
3	Se observa un letrero con viñetas que dice: ¿Cuáles son las palabras agudas?	Maestra hablando
4	La maestra elige a Naranjita	Maestra eligiendo
5	Naranjita está pensando, a lado de él unos signos de interrogación	Naranjita pensando

Ejemplo del guión para el video: Tu reflejo

Escena	Imagen	Audio
1	Pablo agarra una botella de agua vacía, intenta tomar de ella, se agarra los labios y avienta la botella al suelo	Ambiente solitario, Pablo agarra la botella y la botella que cae al suelo
2	Se abre una llave de agua, Pablo abre los ojos, se levanta de su lugar y corre por un pasillo	Agua cayendo, pasos de Pablo
3	Pablo llega a una ventana, se detiene y observa a través de ella	Agua cayendo
4	Del otro lado de la ventana está José rasurándose, tiene la llave del agua abierta	Agua cayendo
5	Pablo observa la llave abierta y golpea la ventana	Agua cayendo, Pablo golpea la ventana

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

6. Revisa y arregla

Por último, ya que se terminó el guión se tiene que revisar de una forma crítica. Durante la revisión se debe imaginar el producto terminado y pensar si cumple el objetivo final. Lo más seguro es que se tenga que realizar ajustes, no tengas miedo de hacer los cambios necesarios para que el guión funcione.

RECUERDA	El tiempo invertido en mejorar el guión ayudará a mejorar la calidad del producto.

También se debe tener en cuenta que mientras más guiones se realicen mayor será la capacidad y velocidad para generar historias de calidad, si estás empezando a escribir guiones, no te desesperes, tómate el tiempo y reescríbelos cuantas veces sea necesario.

Resumen

En esta guía aprendiste los pasos para realizar un guión literario:

1. tener claro el objetivo, la audiencia y el medio para el cual se generará el guión
2. hacer una historia sencilla
3. generar buenos ambientes y personajes sólidos
4. escribir en presente
5. escribir acciones no pensamientos
6. utilizar formatos que los realizadores entiendan
7. revisar y arreglar el guión

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

ELEMENTOS FORMALES DEL GUIÓN LITERARIO

Esta guía mostrará algunos de los elementos formales que debe llevar el guión literario. Esto servirá para que tu guión funcione como herramienta de comunicación. Esto para que cualquier persona que lea el guión entienda tal cual lo que el realizador quizo expresar.

Flujo de trabajo para escribir un guión:

1. estructura dramática
2. estructura de los tres actos
3. guión literario

Antecedentes

Existen principalmente dos tipos de guiones: el radiofónico y el cinematográfico. Cada uno está adecuado a las necesidades de su propio medio. A continuación compartimos una liga para que puedas consultar temas específicos de cada uno de esos guiones.

ENLACE	Si quieres saber más del guión técnico busca en Wikipedia el tema http://es.wikipedia.org/

En esta guía se presentarán los elementos formales de un formato de guión literario estándar para realizar producciones audiovisuales.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Antes de empezar

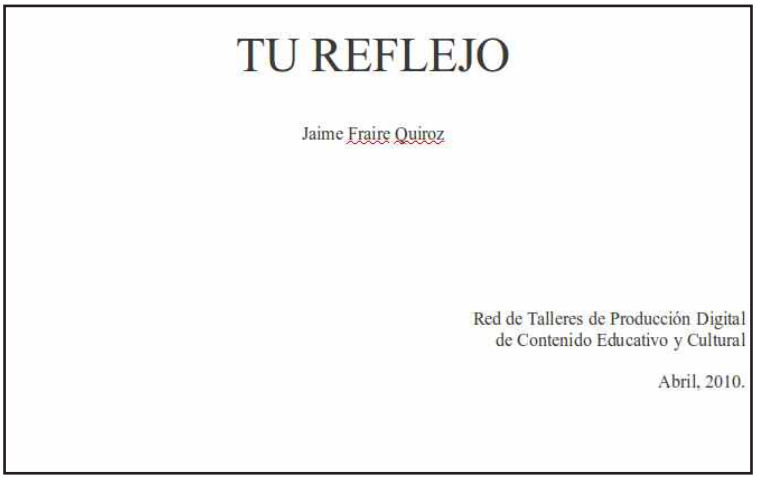
Tener claro el tipo de archivo que va a producir: texto, audio, video.

- saber el género del guión que se va a escribir (comedia, drama, acción, entre otros).
- conocer la audiencia.
- estudiar la estructura dramática y conocer la estructura de los tres actos

Desarrollo

1.Carátula

Lo primero que se observa al ver un guión es el título de la obra y el nombre de quien la escribe. Además se puede agregar el nombre de la institución donde se realiza y la fecha de realización.



Carátula

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

2. Encabezado

En el cuerpo del guión lo primero que se observa es el encabezado. Esta parte es importante porque dice dónde se realiza la acción. Se coloca al inicio de cada cambio de lugar y en algunas ocasiones sirve como división de escenas. El encabezado está conformado por tres partes:

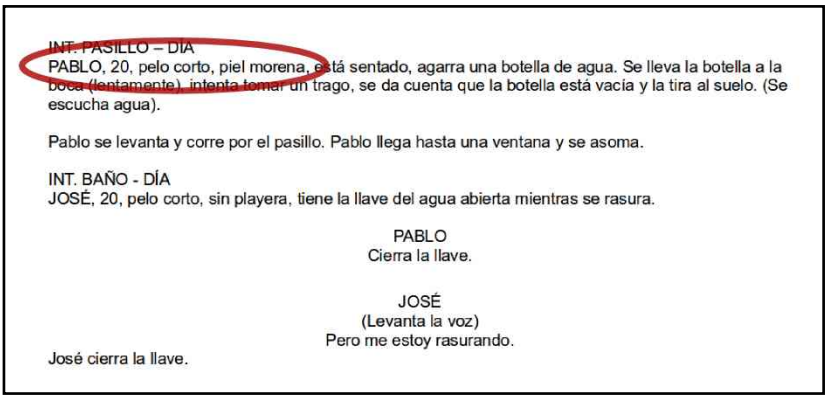
INT. PASILLO – NOCHE

Esto quiere decir que:

1) la acción se realiza adentro de un lugar o al aire libre, en un interior o un exterior; INT. o EXT
2) ¿dónde se realiza la acción?. CASA, OFICINA, BOSQUE, CUARTO, PARQUE, CAFÉ
3) el momento del día de la acción. DIA, NOCHE, AMANECER, ATARDECER

3. Personajes

Siempre que se introduce un personaje por primera vez, se pone el nombre con mayúsculas y a continuación se escribe la edad, y algunos rasgos característicos.



INT. PASILLO – DÍA
PABLO, 20, pelo corto, piel morena, está sentado, agarra una botella de agua. Se lleva la botella a la boca (lentamente), intenta tomar un trago, se da cuenta que la botella está vacia y la tira al suelo. (Se escucha agua).

Pablo se levanta y corre por el pasillo. Pablo llega hasta una ventana y se asoma.

INT. BAÑO - DÍA
JOSÉ, 20, pelo corto, sin playera, tiene la llave del agua abierta mientras se rasura.

PABLO
Cierra la llave.

JOSÉ
(Levanta la voz)
Pero me estoy rasurando.

José cierra la llave.

Personaje

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

4. Acción

Las acciones siempre van en un párrafo separado del diálogo, se escriben en presente y se describen las cosas que se observan en la imagen, no pensamientos ni acciones que el público no puede observar.

Por ejemplo: Agarra una botella de agua vacía. Se lleva la botella a la boca, intenta tomar un trago, se da cuenta que la botella está vacía y la tira al suelo.

5. Diálogos

Los diálogos deben aportar información precisa. Siempre que se pueda representar un diálogo con una imagen visual es mejor. Es decir, una persona no tiene que decir que está sediento si lo puede decir con gestos. El nombre del personaje que ejecuta el diálogo se escribe arriba o al inicio. Si el nombre lo lleva arriba del diálogo entonces va centrado, si el nombre va al inicio de diálogo se coloca a la izquierda de la pantalla.

PABLO - Cierra la llave.
HOMBRE - Pero me estoy rasurando.

6. Indicaciones

Cualquier tipo de anotación puede realizarse mientras esté resaltada ya sea entre paréntesis, líneas, corchetes o cualquier otro símbolo. Las anotaciones pueden ser para el encargado de la cámara, actor, editor, música, imagen o texto. Este tipo de anotaciones son mínimas aunque depende de cada realizador la forma en que las utiliza, de preferencia se realizan en un guión técnico.

(Se escucha un ambiente vacío) Agarra una botella de agua vacía. Se lleva la botella a la boca (lentamente), intenta tomar un trago, se da cuenta que la botella está vacía (respira profundo) y la tira al suelo (se escucha agua).

PABLO - Cierra la llave.
HOMBRE - (Levanta la voz). Pero me estoy rasurando.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

INT. PASILLO – DÍA
PABLO, 20, pelo corto, piel morena, está sentado, agarra una botella de agua. Se lleva la botella a la boca (lentamente), intenta tomar un trago, se da cuenta que la botella está vacía y la tira al suelo. (Se escucha agua).

Pablo se levanta y corre por el pasillo. Pablo llega hasta una ventana y se asoma.

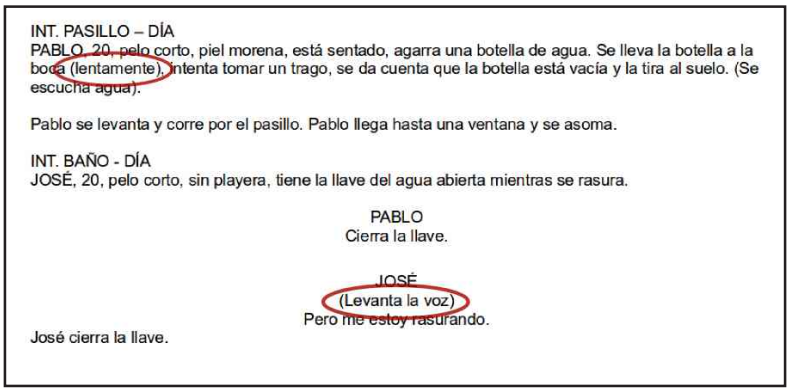
INT. BAÑO - DÍA
JOSÉ, 20, pelo corto, sin playera, tiene la llave del agua abierta mientras se rasura.

PABLO
Cierra la llave.

JOSÉ
(Levanta la voz)
Pero me estoy rasurando.

José cierra la llave.

Diálogos



Indicaciones

7. Tiempo

Siempre se debe tomar en cuenta el tiempo que se tiene disponible. Es decir, si se necesita un producto de 2 minutos no se van a hacer 10 hojas de guión; o si tienes tres días para hacer un producto no querrás hacer un producto de una hora de duración final.

SUGERENCIA	Es recomendable leer los diálogos, para tomar el tiempo que se tarda en decirlos una persona, también pensar cuánto pueden tardar las acciones que realizan los personajes.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

8. Numeración

Es bueno tener numeradas las hojas del guión, sobre todo si es un guión largo. En el momento de hablar con el guión en la mano se puede decir: como se verá en la hoja 10, el personaje se quema. Así será más fácil para todos encontrar lo que se está diciendo.

Resumen

En esta guía aprendiste los elementos formales para realizar un guión literario, para ello se revisaron los siguientes temas:

1. carátula
2. encabezado
3. personajes
4. acción
5. diálogos
6. indicaciones
7. tiempo
8. numeración

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

GUIÓN GRÁFICO

Una vez que se tiene listo el guión literario y la lista de tomas, se debe realizar el guión gráfico o *storyboard*, antes de realizar la grabación del corto audiovisual. Considera siempre los tiempos de la realización.

Recomendaciones iniciales

- Si no sabes ilustrar puedes hacer dibujos sencillos con indicaciones en texto.
- Se sugiere que el director del video y el director de fotografía deben trabajar en conjunto para realizar el guión gráfico.

Antes de empezar

Antes de iniciar:

- debes tener listo el guión literario y la lista de tomas
- conocer la locación
- tener una idea general de cómo quieres que sea la imagen del video

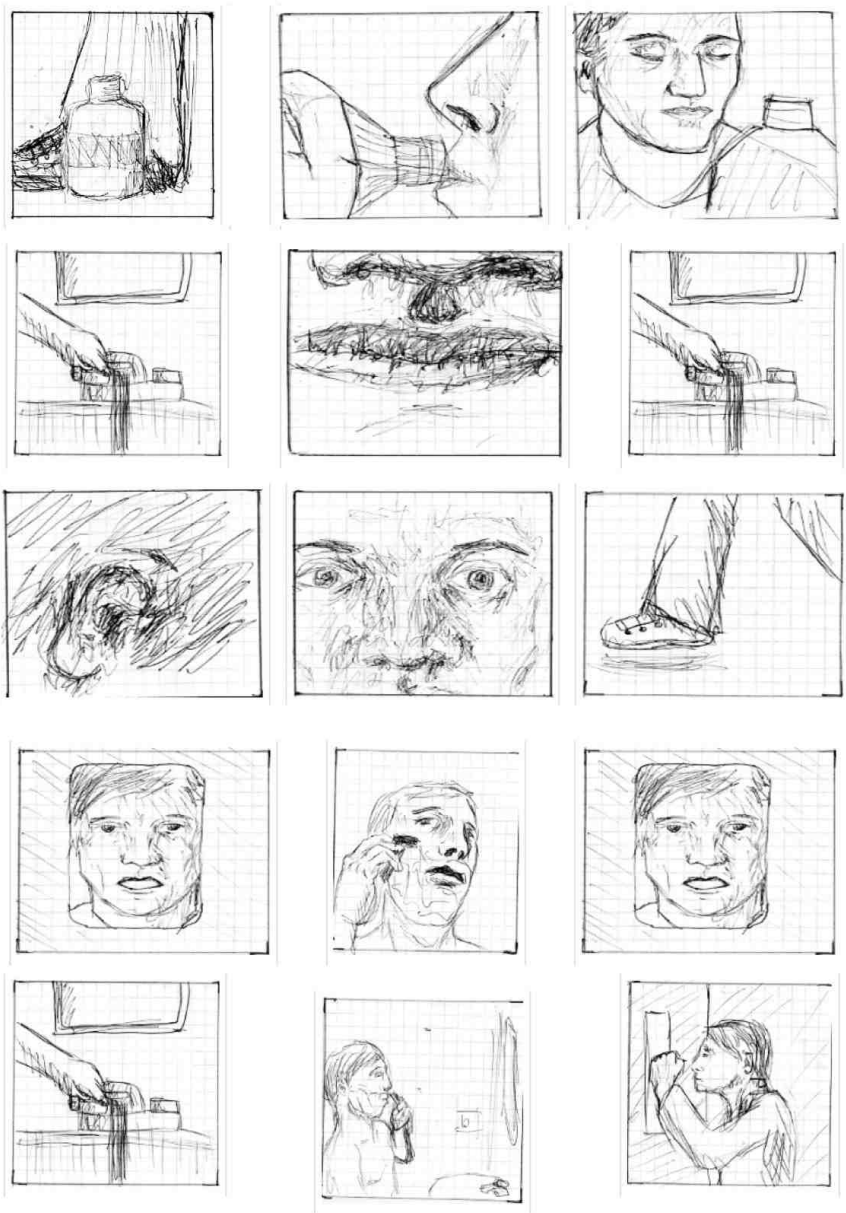
Existen diferentes formas de realizar un guión gráfico, desde las fotografías con los actores y las locaciones reales hasta los dibujos sencillos con lápiz.

El guión gráfico

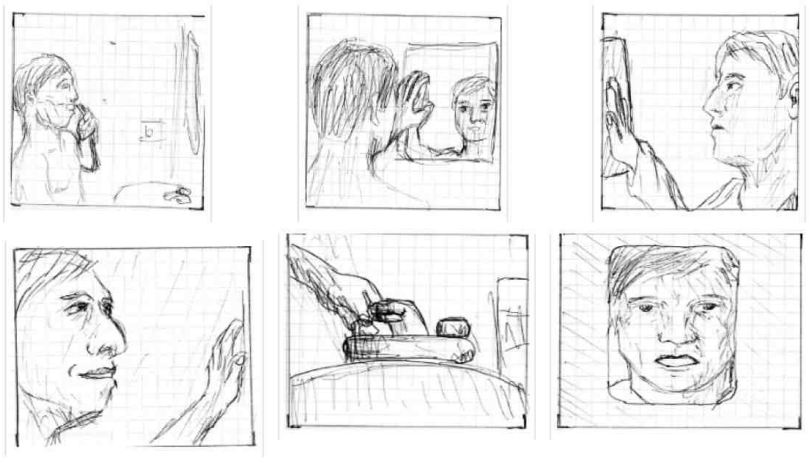
El guión gráfico, también conocido como *storyboard*, es la visualización del guión literario. En este documento se indican los movimientos de los actores, los encuadres, movimientos de cámara y la escenografía del lugar.

A partir de la lista de tomas genera los dibujos con el encuadre deseado. Dentro de un guión gráfico se deben incluir la mayor cantidad de detalles posible, desde la expresión facial en el sujeto hasta el vestuario, los movimientos y la interacción entre los personajes.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



Guión Gráfico del corto Derecho al Agua

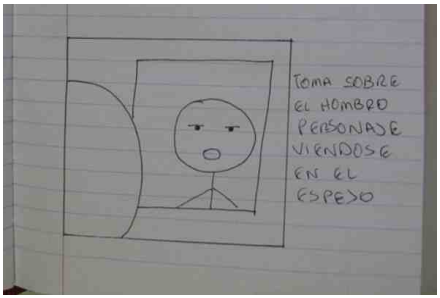
Escenas del corto Derecho al Agua

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Si optas por no elaborar dibujos detallados puedes hacer esquemaso dibujos sencillos. La idea es que tengas referencia del encuadre y de los movimientos de los personajes. Si la cámara va a realizar movimientos también debes marcarlos en el guión gráfico.

SUGERENCIA

Un guión gráfico puede estimar la duración de las escenas. No es necesario en todos los proyectos pero mientras más idea se tenga del producto final se puede hacer una mejor planeación.



Guión gráfico sencillo

Video del Guión Gráfico del corto Derecho al Agua.

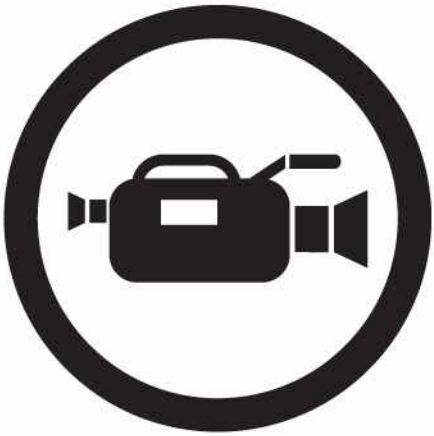
Resumen

En esta guía aprendiste a realizar un guión gráfico a detalle y su uso.

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CAPÍTULO 3



GRABACIÓN

creative commons

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

GRABACIÓN

La etapa de grabación es el eje rector de la actividad de realización de video. Durante esta etapa el productor podrá construir a través del uso de imágenes, ángulos, luz y audio, lo que en la fase anterior todavía era una proyección o esquema.

Durante la grabación, el productor deberá hacer uso de diferentes conocimientos y habilidades para lograr concretar su tarea. Primero que nada deberá ser ordenado y organizado para poder coordinar al grupo de grabación, en caso que se cuente con uno. De igual forma deberá conocer el equipo que va a utilizar y sus condiciones óptimas de operación, así como lo necesario para alistarlo.

Además de las habilidades de organización, el realizador deberá contar con destrezas técnicas y conocimientos teóricos sobre la actividad a realizar, es decir: técnicas de composición de video, conceptos de continuidad, coherencia y reglas de grabación, por mencionar algunas.
Aunque en este libro no dedicaremos demasiado tiempo al tema de audio, queremos destacar su importancia a la hora de grabar un video.

- Considera el uso de dispositivos o micrófonos externos para la grabación de audio.

- Revisa, al inicio de la sesión de grabación, los niveles de audio en el video final. Es conveniente llevar unos audífonos, o exportar una prueba de sonido a la computadora para conocer realmente el nivel de audio que se puede obtener.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Finalmente queremos mencionar que es de suma importancia que el productor esté familiarizado con el equipo y accesorios a utilizar durante la grabación. Sugerimos evitar improvisar en el uso de tomas o de funciones de hardware ya que se puede comprometer la integridad del video.

El tiempo de las personas a cuadro es muy valioso, hay que respetarlo.

Esta etapa culmina con una serie de tomas obtenidas con el o los dispositivos de captura de video. Tomas que deberán ser transferidas al equipo de cómputo para su preparación, manipulación y posterior edición.

En esta sección se presentan las guías prácticas para realizar las siguientes tareas:

- Logística de la grabación
- Preparación del equipo de video
- Tipos de video
- Iluminación
- Composición de video
- Regla de los 180 grados
- Movimientos de cámara

Este texto fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell y Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito a los autores, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

LOGÍSTICA DE LA GRABACIÓN

Esta guía mostrará la logística de producción que se deberá seguir para llevar a cabo la grabación de un corto audiovisual.

Los pasos para la preproducción de la grabación son:

1. lista de tomas
2. orden de la grabación

Gente en locación

Recomendaciones iniciales

- Conocer el nombre de las tomas
- Conocer acerca de los roles dentro de la producción de un corto
- audiovisual (corto audiovisual/instructivo)
- Conocer las posibles locaciones en las que se pueden hacer las tomas
- Tener un orden lógico en las tomas

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Antes de empezar

Tener listo el guión literario

Conocer la locación

Tener una idea general de cómo quieres que sea la imagen general del video

Las tomas tienen que organizarse de acuerdo a las necesidades de la locación, personajes y tiempo. Por ejemplo, pueden realizarse todas las tomas que incluyan una habitación, aunque en el producto final la habitación salga al principio y al final. También pueden hacerse todas las tomas de día y después las de la noche. La idea es organizar la producción con base en las necesidades del producto considerando la disposición de los actores y locaciones.

Lista de tomas

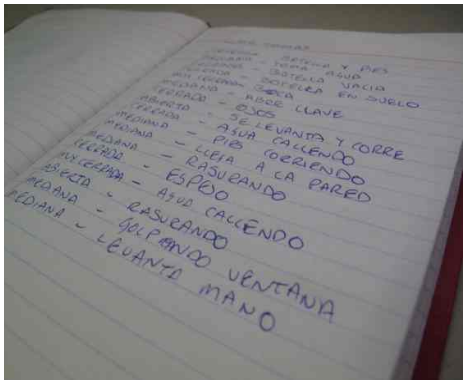
Lo primero que tienes que hacer es conocer la historia. Esto se logra leyendo el guión literario y platicando con el director. Entre los dos tendrán una lluvia de ideas para las locaciones, los encuadres y sobre cómo quieren que se vea el corto audiovisual.

Después de conocer la locación, deberás generar una lista de tomas con una breve descripción de las acciones.

CONCEPTO	Encuadre. Colocación de la cámara dentro de una escena.

CONCEPTO	Intención en las tomas. La idea es que cada encuadre que realizas con la cámara esté justificado. Por ejemplo: si se requiere que el sujeto se vea importante, se realiza una toma contrapicada, pero si quieres que se vea solitario se realiza una toma abierta donde sólo se observe el sujeto.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



Lista de tomas

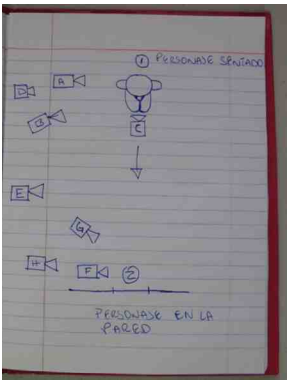


Diagrama de Piso

SUGERENCIA	Cuando termines la lista de tomas, revísala para eliminar o anexar las que sean necesarias.

Orden de grabación

El paso anterior está pensado para realizar una grabación lineal, es decir, para llevar el orden según la historia. Durante la grabación, este orden puede ser modificado dependiendo de las necesidades de producción. Las tomas pueden ser realizadas en tiempos diferentes a los de la edición final.

RECUERDA	El orden de la grabación es de lo general a lo particular, en otras palabras, de las tomas abiertas a las tomas cerradas.

El primer punto a considerar para cambiar el orden de la grabación, es la disponibilidad de la locación. Si en el video una persona despierta en su cuarto luego sale a la calle, después va a la escuela y el video termina con que la persona regresa al cuarto; las escenas del cuarto se graban juntas. La planeación de la grabación se acomoda para realizar el inicio y el final del video en un sólo día.

El segundo punto a considerar para ordenar las tomas son los encuadres; para facilitar este punto es recomendable generar diagramas de piso.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Gracias a este diagrama puedes mover todo menos el lugar donde está colocada la cámara. Acomodas la cámara en el primer lugar (la toma más abierta) y le pides al actor que haga la acción que requieres, las veces que sea necesario para que la toma quede como la necesita el video. Después, se coloca la cámara en la siguiente posición y el actor tiene que realizar la acción que se le indique, ya sea la misma acción de la toma anterior o una nueva.

SUGERENCIA	Aunque una acción se vea bien a la primera toma, es recomendable grabarla por lo menos tres veces para que no falte material al momento de la edición.

Video acerca de la producción del cineminuto Derecho al Agua

Resumen

En esta guía aprendiste los pasos para planear la grabación. Lo primero que tienes que hacer es pensar cómo quieres que se vea tu producto final. Posteriormente, deberás realizar un visita a la locación antes de organizar la grabación.

También aprendiste a elaborar:

- la lista de tomas.
- el orden de la grabación.
- y a considerar los diagramas de piso

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PREPARACIÓN DEL EQUIPO PARA LA GRABACIÓN

Esta guía muestra los aspectos a considerar previo al uso del equipo de grabación.

Los pasos para la preparación del equipo para la sesión de grabación son:

- revisar que las baterías del equipo estén cargadas y que cuentes con suficiente espacio para grabar
- revisar tener a la mano los accesorios que vayas a utilizar (tripié, micrófono, luces)

Recomendaciones iniciales

El tiempo de las personas que vayan a aparecer a cuadro es muy valioso, por lo que antes de iniciar la sesión de grabación se recomienda tener todo listo. Lo principal como se mencionó en el párrafo anterior es contar con un equipo dispuesto: baterías cargadas, micrófono (y pilas de micrófono) a la mano –si fuera el caso– tripié y suficiente espacio en memoria o en su defecto un casete extra.

Antes de iniciar con la grabación

Existen diferentes dispositivos para la captura de video por lo que es recomendable familiarizarse con el que se vaya a utilizar para optimizar el tiempo de la sesión de grabación.

Un video puede ser grabado con un celular, con una cámara de fotos, con una cámara de video sencilla o con una cámara de video profesional.

Cualquiera que sea el dispositivo es importante considerar dos aspectos:

- la estabilidad del video
- la calidad del audio

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Dispositivos para la grabación

SUGERENCIA Si tienes acceso a diferentes dispositivos de grabación, realiza pruebas con ellos para que observes las similitudes y diferencias, y así puedas elegir la que mejor se adapte a tus necesidades.

Planeación de la estabilidad de la cámara

En la mayoría de los casos el productor lo que busca es una toma estable. Una toma sin movimientos de cámara (ni a los lados – *panning* – ni de arriba a abajo – *tilting* – ni siguiendo a su objetivo – *travelling* y *dolly*). Las tomas estables y limpias, sin tanto movimiento en el cuadro, son fáciles de editar y de ver. Además son ideales para productores que se inician en esta actividad.

El uso de tripié en una sesión de grabación resulta de gran utilidad, ya que el productor en algunos casos, suele tener más de una tarea durante la sesión de grabación. A veces tiene que salir a cuadro, a veces tiene que entrevistar o incluso que cuidar el audio.

Las tomas con cámara en mano, por su parte, suelen ser difíciles de controlar y pueden traer consigo resultados inesperados. Si el motivo para hacer una toma con cámara en mano no es justificado, recomendamos recurrir al uso de un tripié.

SUGERENCIA Procura no utilizar cámaras que requieran baterías alcalinas o de carbón porque son dañinos para el medio ambiente.

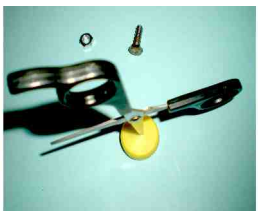
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

En caso de no contar con un tripié o estabilizador de cámara en mano, la elaboración de una solución casera es sencilla.

Para esto necesitamos:

- un tornillo de ¼ (un cuarto) de pulgada
- dos tuercas
- una taparrosca

Primero hay que perforar la taparrosca, ya sea con unas tijeras, con un desarmador o con cualquier otra herramienta que te lo permita.



Ya con la perforación –preferentemente en el centro de la taparrosca– se procederá a atornillar el tornillo en la tuerca ubicada en la parte plana de la taparrosca. Al terminar esta acción se colocará la taparrosca en una botella (con líquido para evitar que la botella se caiga con todo y cámara) y listo.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Planeación del audio

El audio juega un papel fundamental para cualquier video, por lo que para una buena grabación de audio, es importante considerar el uso de un micrófono de buena calidad, usualmente externo al dispositivo de grabación. Por lo general los micrófonos integrados en los dispositivos de grabación no profesionales suelen dar resultados aparentemente aceptables, pero en realidad son limitados. El audio puede tener un nivel de grabación bajo debido la distancia entre la cámara y la persona que está hablando; pueden haber ruidos ambientales altos, o eventos ocasionales (campanas, bocinas de autos, ladridos, tocidos o gritos) que interrumpan el video.

SUGERENCIA	Cuida el audio. Un video de calidad visual regular pero con buen audio es incluso mejor que un video con gran calidad visual pero de audio deficiente.

En caso de que el dispositivo que vayas a utilizar no cuente con entrada de micrófono te sugerimos que grabes el audio de la grabación con un dispositivo adicional, como una grabadora de audio, o una segunda cámara que sea colocada directamente en la fuente de audio y durante la edición sincronices la pista de audio con la de video.

Resumen

En esta guía aprendiste:

- a preparar el equipo (pilas, dispositivo de almacenamiento, accesorios) antes de la sesión de grabación
- a cuidar la estabilidad de la toma
- a cuidar el audio

Este texto fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

ILUMINACIÓN: INTERIOR Y EXTERIOR

Recomendaciones iniciales

Para planificar la iluminación primero se debe decidir qué tipo de luz se quiere: contrastada, plana, saturada, obscura, entre otras. Es decir, lo primero que se debe decidir es cómo se va a ver el producto.

Se recomienda visitar la locación llevando el guión gráfico para poder planear un diseño de iluminación adecuado.

CONCEPTO	Locación, es el lugar donde se llevará a cabo la grabación. Por ejemplo: un salón de clases, una oficina, una calle, un parque, entre otros lugares.

Equipo necesario

- Luces
- Contactos y conexiones
- Poliestireno, poroflex o alguna superficie reflejante
- Cinta gaffer o de aislar

CONCEPTO	Cinta gaffer, es una cinta adhesiva utilizada en instalaciones eléctricas por su resistencia a las temperaturas altas, puede ser gris o negra.

Antes de iniciar con la iluminación

La iluminación requiere de una planeación que empieza por conocer la locación, después se deben tener listas las lámparas que se necesitan con la cantidad de luz necesaria para iluminar el lugar.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

RECUERDA Recuerda llevar soportes para colocar las luces. Los soportes pueden ser desde tripiés hasta sillas.

Antes de iluminar

Es importante tomar en cuenta desde cómo se va a llevar la corriente eléctrica hasta el tipo de lámparas a utilizar. También se deberá revisar si existen contactos cerca de la zona de grabación, extensiones, cantidad y tamaño.

RECUERDA La grabación va de lo general a lo particular, es decir, primero son las tomas abiertas y al final las cerradas, por lo tanto se debe iluminar primero las tomas abiertas.

Iluminación interior

Considera aplicar maquillaje en las personas que serán iluminadas porque con las luces algunas zonas del rostro pueden brillar. Se puede utilizar cualquier maquillaje que remueva el brillo.

Maquillaje

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Triángulo básico de iluminación

El triángulo básico de iluminación se compone de una luz principal, una luz de relleno y una luz para la espalda. Recuerda que todas las luces producen sombras y éstas también forman parte del arreglo de la iluminación. Si la luz se coloca cerca del techo provocará sombras inclinadas hacia abajo en el personaje, si la luz se coloca a la altura de la persona a cuadro o personaje la luz puede verse plana y si la luz está cerca del piso las sombras estarán en dirección de techo.

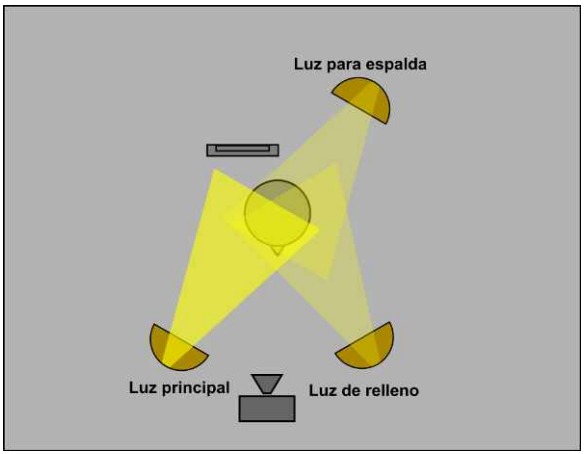


Diagrama del triángulo básico de iluminación

Toma considerando el triángulo básico de iluminación

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Luz principal. Es la luz más intensa y se le pone al personaje en un ángulo de tres cuartos. Dependiendo de que tan cerca o lejos esté del personaje, más fuertes o suaves serán las sombras.

Sin luz principal (izquierda) con luz principal (derecha)

Luz de relleno. Esta luz es más suave que la principal. Sirve para iluminar la otra parte de la cara que deja en sombras la luz principal. Esta luz puede ser tan fuerte o tenue como se quiera el contraste.

Sin luz de relleno (izquierda), con luz de relleno (derecha)

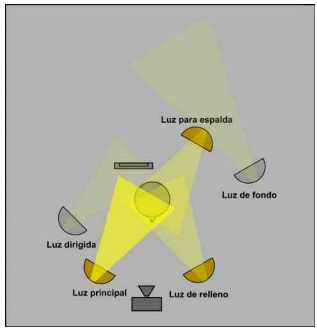
Luz para la espalda. Esta luz sirve para separar al sujeto del fondo. Se coloca en línea recta de la luz principal o de la secundaria con poca intensidad.

Sin luz para la espalda (izquierda) con luz para la espalda (derecha)

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Imagen sin iluminación (izquierda), imagen con el triángulo básico de iluminación (derecha)

Otras luces



Triángulo básico con luces de apoyo (izquierda) y diagrama de triángulo básico con luces de apoyo

Luz para el fondo. Si se cuenta con luces adicionales también se puede iluminar el fondo. Lo ideal es que el fondo no tenga tanta luz como el sujeto, aunque esto varía dependiendo de la intención de la toma. En algunas ocasiones si no se quiere ver la cara del sujeto lo importante será iluminar el fondo y la espalda del sujeto.

Sin luz para el fondo (izquierda), con luz para el fondo

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Luz para señalar. Esta luz es totalmente enfocada en un elemento de la toma. En algunas ocasiones se pueden resaltar aspectos importante como un teléfono o una carta, o incluso los ojos, las manos o las manos de las personas.

RECUERDA La iluminación debe estar justificada, es decir, la luz debe tener una fuente que puede ser una ventana o una lámpara.

Sin iluminación (izquierda) y completamente iluminada (derecha)

Iluminación exterior

Las grabaciones en el exterior pueden ser complicadas porque no se puede controlar la luz natural, sin embargo, se puede hacer una buena planificación y utilizar el exterior como una locación confiable. El sol siempre será la luz principal.

Iluminar con sombras. Si el día está soleado y se quiere utilizar esa luz se debe pensar dónde se deberá colocar: atrás del personaje, de frente o de lado. Si el día es soleado y no se necesita tanta luz lo que se puedes hacer es colocar sobre el sujeto y fuera de cuadro una sábana que sirva para hacer sombra y así el sujeto no tendrá tanta luz. También se puede utilizar las sombras naturales como un árbol para tapar al sujeto. Este tipo de sombras naturales crean contrastes que le dan mayor volumen a la escena.

RECUERDA El amanecer y el atardecer son excelentes horas para realizar grabaciones. La luz no es fuerte y tiene un tono dorado que se ve bien en la cámara.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Sol frente al personaje. Esta posición es la más recomendable si se quiere que el sujeto esté completamente iluminado y la toma es de frente al sujeto. Sin embargo, esta luz puede ser plana y dependiendo de la inclinación del sol, las sombras puede ser duras. Por otro lado se puede poner el personaje con el sol de frente y que la toma sea lateral para que el frente del personaje esté iluminado y lo demás no, esto genera buenos contrastes.

Sol detrás del personaje. Este tipo de iluminación se utiliza cuando se quiere realizar una toma en contraluz o cuando no se necesita al personaje tan iluminado. En algunas ocasiones se recrea un efecto dramático cuando se observan rayos de luz (gusanos) a través del lente.

Sol a lado del personaje. Esta iluminación sirve para generar contrastes en los personajes. Dependiendo de la posición del sol y el personaje, los contrastes pueden ser suaves o duros y se puede obtener el nivel de luz que necesite la imagen. Si a esta iluminación se le agrega un rebote para rellenar los espacios obscuros se puede obtener un tipo de iluminación similar a la de interiores.

Sol delante, atrás y del lado

Rebote

El rebote puede ser utilizado en la iluminación de interiores y exteriores. Se recomienda utilizar una superficie blanca reflejante. En este caso sugerimos comprar un poliestireno o unicel, aunque también puedes utilizar los protectores solares para carros, cartulina u otro objeto que refleje suavemente la luz solar.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Los rebotes sirven para rellenar con luz algunas superficies sin que éstas se vean demasiado iluminadas. El rebote sirve para reflejar la luz principal por lo tanto, se coloca del lado contrario del que se encuentra la luz principal. En el caso de exteriores es común usar el rebote porque el sol tiene una luz intensa y al rebotarlo genera una tonalidad más suave y natural.

Resumen

En esta guía aprendiste a iluminar interiores y exteriores.

Iluminación en interior:

- triángulo básico: luz principal, luz de relleno y luz para la espalda
- luces de apoyo: luz para el fondo y luz para un objeto específico

Iluminación en exterior:

- posición solar: de frente, lado y atrás
- rebote: poliestireno o cualquier objeto reflejante

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

COMPOSICIÓN PARA VIDEO: PLANOS, ÁNGULOS Y DETALLES

La composición y el encuadre juegan un papel fundamental en la realización de video. La composición, en la fotografía y el video, tiene reglas comunes, pero al ser medios diferentes, también cuentan con un lenguaje propio.

Esta guía forma parte del proceso de producción del video ya que será puesta en práctica al momento de la grabación. Sin embargo, se empieza a utilizar desde la preproducción, es decir, cuando se planea la grabación.

Antecedentes

Antes de iniciar se recomienda recordar los siguientes conceptos:

- Encuadre, es el lugar donde se acomoda la cámara dentro de un escenario para que la toma cumpla su propósito dramático.

- Composición, es la forma en que se ordenan las cosas dentro del encuadre con el objetivo de resaltar los elementos importantes dentro de la toma.

Recomendaciones iniciales

- Revisa esta guía antes de hacer la planeación de la producción.

- Busca algún video que se parezca a lo que se quiere hacer. Esta investigación previa a la realización del producto ayudará a mejorar el resultado de la calidad del video.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Desarrollo

Encuadre

El encuadre se divide en tres:

- planos
- ángulos
- detalle

Planos

Panorámico. Es la toma más abierta donde la cámara se encuentra más lejos del objetivo. Es utilizada para describir lugares amplios. Con frecuencia es usada para establecer el lugar donde se llevará a cabo la acción del video presentando escenarios de gran tamaño. Por ejemplo, una toma en donde se observa la entrada de la ciudad.

Abierto. En una toma con distancia considerable entre la cámara y el objetivo. En el plano abierto se observa un objetivo determinado y el ambiente que lo rodea ya sea una persona, un edificio o cualquier objeto en particular. Por ejemplo, en el plano abierto se vería un carro llegando a la ciudad o una persona llegando a un lugar.

Planos panorámicos y abierto

Entero. La distancia entre la cámara y el objetivo es cercana, por lo tanto, se empiezan a observar detalles del objetivo. Los elementos alrededor del objetivo dejan de tener importancia para que la atención del espectador se concentre en un objeto específico. Por ejemplo, una persona de cuerpo entero (esquina superior izquierda).

Americano. Este plano es exclusivo para grabar personas. Se utilizan las rodillas y la cabeza como límites del encuadre. Por ejemplo, pueden encuadrarse a dos personas interactuando (esquina superior derecha).

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Medio. En este plano la persona está recortada por la cintura. Se utiliza cuando se quiere observar la expresión en las manos de la persona, o cuando el personaje está interactuando con otro elemento como un teléfono o leyendo un periódico (esquina inferior izquierda).

Medio cerrado. Muestra al objetivo desde el pecho hasta la cabeza. Se utiliza para ver la expresión facial del personaje sin el dramatismo de un plano cerrado. Este plano también deja ver un poco de ambiente que rodea al personaje (esquina inferior derecha).

Plano entero (arriba izquierda), americano (arriba derecha), medio (abajo izquierda) medio cerrado (abajo derecha).

Medio cerrado. Muestra al objetivo desde el pecho hasta la cabeza. Se utiliza para ver la expresión facial del personaje sin el dramatismo de un plano cerrado. Este plano también deja ver un poco de ambiente que rodea al personaje.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Cerrado. En este encuadre lo importante es la expresión facial y el dramatismo que esto implica. Va desde la clavícula hasta el límite de la cabeza. En algunos casos se puede cortar la cabeza y dejar libre el mentón. El límite entre el plano cerrado y el plano muy cerrado puede ser difuso.

Muy cerrado. Se utiliza para resaltar un área en particular del cuerpo o del objeto. Si se centra en la cara pueden ser los ojos, la boca, las orejas. En el cuerpo se muestran los pies, las manos o el hombro, entre otros.

Detalle. Este encuadre resalta un objeto en particular. Por ejemplo, cuando el personaje ve un mensaje en su celular o el título de algo que está leyendo. Como su nombre lo indica el objetivo de este plano es resaltar los detalles de los objetos.

Planos cerrado, muy cerrado y detalle

Ángulos

Ángulo es la inclinación en que se acomoda la cámara con respecto al objetivo, aporta dramatismo a la imagen, además de que agrega intensión al encuadre. La combinación de plano y ángulo genera la escena perfecta. Los tipos de ángulos más utilizados son los siguientes:

A ras de suelo. La cámara se coloca al nivel del suelo lo que aporta dramatismo a la escena, porque es un ángulo que pocas veces se tiene como individuos. El suelo ocupa gran parte de la toma, por lo que se focaliza la atención en el objeto. En general este ángulo se utiliza con planos abiertos y genera una sensación de soledad o distanciamiento entre el entorno y los personajes, entre la audiencia y los hechos (arriba izquierda).

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Picada. La cámara se coloca en un nivel superior al objetivo. El lente apunta de arriba hacia abajo dirigiéndose al personaje. Esta toma genera la impresión de que el personaje es de menor tamaño que la audiencia. Con este encuadre se puede simular, por ejemplo, un padre que está viendo a su hijo. En un caso extremo, si la cámara está colocada muy por encima del objetivo, puede simular la vista de un pájaro (arriba derecha).

Contrapicada. La cámara se coloca en el suelo o en un nivel inferior al del objetivo y se busca que tenga un ángulo aproximado de 45 grados con la lente apuntando hacia el objetivo. Esta toma genera la sensación de grandeza en el objetivo. La percepción en la audiencia es similar a estar parado frente a un edificio y voltear a ver hacia arriba (abajo izquierda).

Altura de los ojos. La cámara se coloca a la altura de los ojos de los personajes. Este encuadre es el más común y coloca a la audiencia al mismo nivel de lo que están observando.
Si hay dos personas platicando y la cámara tiene este ángulo, la audiencia sería un observador común de la plática. Si la cámara se pone en contra picada, la audiencia tiene la visión de un niño viendo la conversación (abajo derecha).

Ángulos a ras de suelo (arriba izquierda), picada (arriba derecha), contrapicada (abajo izquierda y altura de los ojos (abajo derecha)

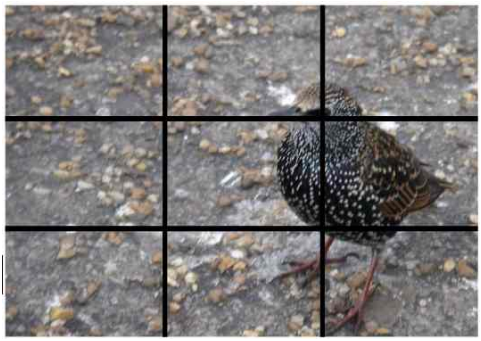
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Detalles

Existen diferentes detalles que influyen en la calidad de la composición como la armonía, el color, el contraste, la geometría, el ritmo, la perspectiva, entre otros. A continuación mostraremos algunos de los puntos claves en la composición visual de un video.

Regla de los tercios. Es la principal regla de todos los medios visuales. Cualquier cuadro, escena, fotografía, o imagen se puede dividir en tres segmentos verticales y tres horizontales. Esta división permite acomodar los elementos en la escena de una mejor forma.

Lo ideal es que el objetivo se encuentre en alguno de los puntos donde se cruzan las líneas. También es importante colocar los objetos sobre las líneas, por ejemplo el mar sobre las líneas horizontales y a la persona sobre la línea vertical. En el siguiente ejemplo, el pájaro es el objeto principal y sus ojos se colocan en la unión entre la línea horizontal y vertical.



Regla de los tercios

Movimiento. Al espectador se le puede guiar a través de la composición dentro del encuadre. Esto se logra colocando dos o más objetos en diferentes posiciones para que el ojo realice una trayectoria desde un objeto a otro. Una forma común es colocar un objeto en primer plano y otro en segundo plano. En el ejemplo la vista viaja del hombre a los elementos que están delante de él o al contrario. (arriba izquierda)

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Líneas para señalar. Las líneas presentes en el ambiente también le sugieren al espectador una forma de ver las cosas. Por ejemplo, si se coloca a una persona sobre un fondo con líneas verticales no es lo mismo que si el fondo está cubierto por líneas horizontales. Si existen líneas que forman una escuadra el objeto se puede poner en el cruce de esas líneas (arriba derecha).

Enmarcar un objeto. Dentro de la composición se pueden enmarcar los objetos para resaltar su valor y centrar la mirada del espectador. Una ventana puede ser utilizada como un buen marco dentro de una composición. También se puede encuadrar un objeto utilizando árboles, postes de luz o cualquier cosa que sirva para generar un cuadro dentro de la composición (abajo izquierda).

Horizonte. El horizonte se puede utilizar como otro elemento dramático en la composición. Si el horizonte está normal la escena es común. Pero si el horizonte está de lado puede generar incertidumbre en la audiencia. También se puede utilizar un horizonte bajo para dar la sensación de libertad o un horizonte alto para generar la sensación de encierro (abajo derecha).

Movimiento (arriba izquierda), lineas para señalar (arriba derecha), enmarcar (abajo izquierda) y horizonte (abajo derecha)

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Profundidad. Cuando se utiliza la profundidad dentro de la composición se está generando una imagen con dimensión. Esto genera un impacto en la audiencia porque sabe que está viendo una imagen plana pero su cerebro está entendiendo que hay un espacio tridimensional frente a él, es decir, se le está dando a la audiencia una percepción de profundidad.

Profundidad

ENLACE Para saber más acerca de la composición visual busca en Wikipedia composición en las artes visuales.
http://es.wikipedia.org/

Resumen

En esta guía se habló sobre las bases para la composición en video.

- plano: es la distancia entre la cámara y el objeto
- ángulo: grados a los que se coloca la cámara del suelo
- detalles: diferentes aspectos que mejoran la calidad de la composición

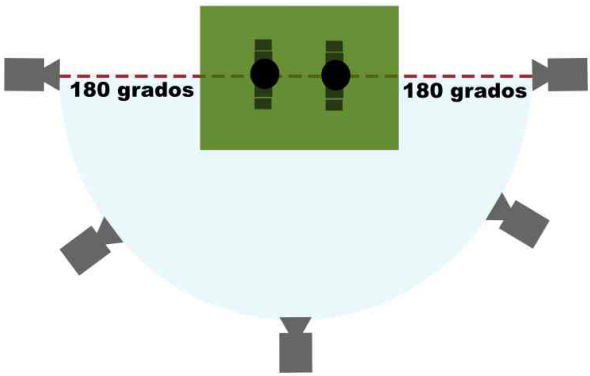
También aprendiste que la mejor composición es la que apoya el objetivo dramático de la toma

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

REGLA DE LOS 180 GRADOS

Esta guía muestra una regla indispensable en la narración audiovisual ya sea de video, animación o cualquier otra forma gráfica. La regla de los 180 grados es un principio que se desarrolló en el cine para mejorar la forma en que se narra una historia.



Regla de los 180 grados

Recomendaciones iniciales

- Tener listo el guión literario final
- Realizar una lista de planos necesarios para la grabación
- Revisar la locación donde se va a grabar
- Tomar en cuenta la regla de los 180 grados antes de realizar el guión gráfico

Equipo necesario

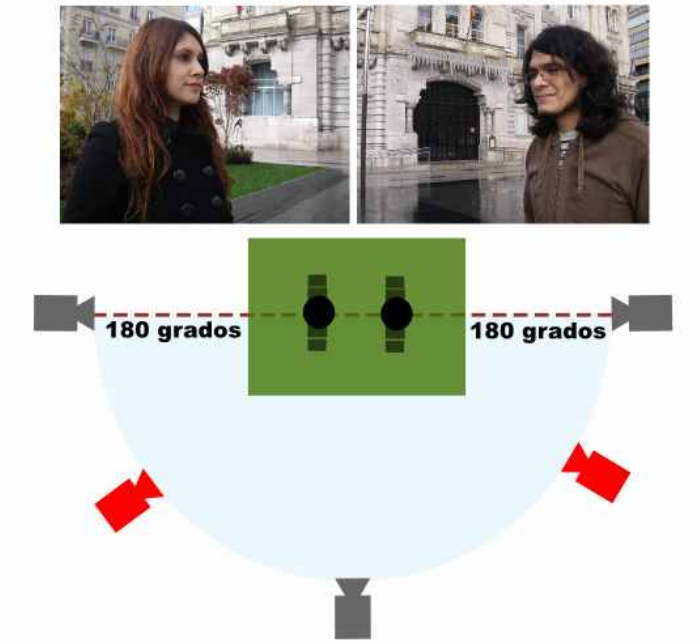
- Cámara de video
- Tripié

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Desarrollo

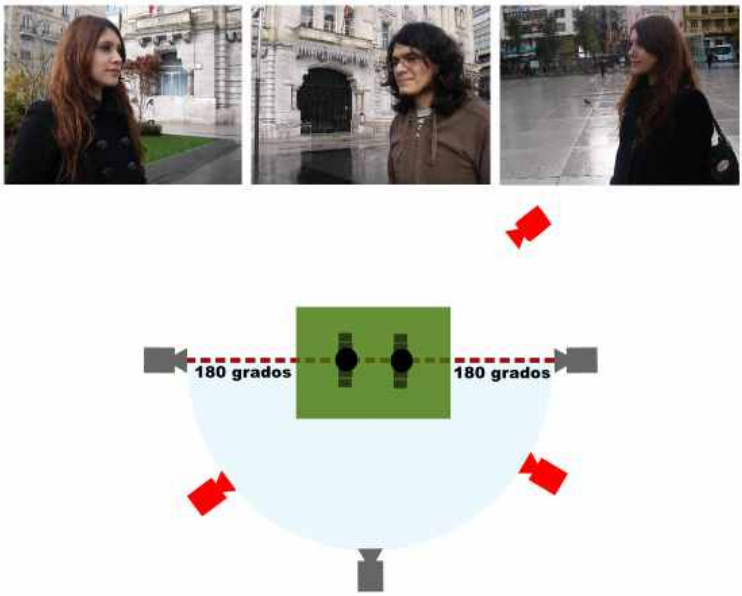
La regla de los 180 grados es una línea imaginaria que se traza dentro del lugar donde se va a realizar la grabación. Esta línea es trazada desde el eje principal de acción hacia los costados de forma tal que sólo hay 180 grados disponibles para la grabación.

Por ejemplo, se tiene a una pareja hablando donde la línea imaginaria se traza desde ellos hacia los lados; en el gráfico está representada por la línea punteada. La cámara puede ser colocada en cualquier ubicación dentro de esos 180 grados.



PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

En el siguiente gráfico se muestra lo que sucede cuando se rompe la regla de los 180 grados y cómo se puede confundir a la audiencia porque no existe una referencia fija en las tomas. Cuando se rompe la regla de los 180 grados parece que una persona le está hablando a la espalda de la otra.



Plática entre dos personas rompiendo la regla de los 180 grados

No obstante la regla de los 180 grados se puede romper cuando se tiene algún objeto establecido sobre el cual se puede apuntar desde cualquier dirección.

La persona es un objeto establecido

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

También se puede romper la regla de los 180 grados en una toma continua, es decir, cuando se tiene una cámara en mano y se mueve el camarógrafo sin dejar de tomar el objetivo, así se realizan tomas de 360 grados sin crear confusión en la audiencia.

Toma de 360 grados

Resumen

En esta guía se habló sobre a regla de los 180 grados, y de las consideraciones para:

- encontrar el punto de acción principal
- marcar una línea divisoria imaginaria que divida el espacio en 180 grados
- situar la cámara de un lado de esa línea y no cruzarla
- cruzar la línea si hay un objeto establecido
- cruzar la línea si se hace en una sola toma

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

En esta guía se explica en que consisten los diferentes movimientos de cámara tánto ópticos como físicos.

Antecedentes

Al hablar de los movimientos de cámara nos referimos a las técnicas de manipulación del equipo para encuadrar al objetivo.

Recomendaciones Iniciales

Para llevar a cabo los movimientos de cámara es necesario conocer los planos, ángulos y detalles, y la regla de los 180 grados

Equipo necesario

Para realizar la grabación de un video necesitas el siguiente equipo:

- cámara
- tripié
- silla o vehículo con ruedas

Movimientos de Cámara

Los movimientos de cámara se dividen en ópticos (acercamiento y alejamiento) y físicos (desplazamiento, seguimiento y panorámico).

Acercamiento óptico, desplazamiento, seguimiento y movimiento panorámico

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Acercamiento y alejamiento (*zoom*)

Aunque no es un verdadero movimiento de cámara, se le considera como tal. En realidad es el cambio de distancia que se le hace al objeto por medio de la lente. También permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara. Generalmente se utiliza para simular la visión de los personajes o para enfatizar algún elemento. No es muy recomendable hacer zoom con lentes y mucho menos con cámaras digitales porque la calidad se verá muy afectada.

Desplazamiento (*dolly*) y seguimiento (*travelling*)

Video de movimiento de cámara (http://vimeo.com/28746676)

Este movimiento se realiza montando la cámara en un dolly o cualquier vehículo que se pueda desplazar hacía delante o atrás. La diferencia entre acercamiento y estos dos movimientos de cámara es que el primero es óptico y el segundo implica movimiento físico. Generalmente el desplazamiento se utiliza para seguir el movimiento de un personaje, objeto o para describir un escenario.

Panorámico (*pan*)

Este tipo de movimiento es el que realiza la cámara mientras está fija sobre el tripié. Se pueden hacer dos tipos de movimientos: vertical y horizontal. La idea es reproducir el movimiento de la cabeza de los personajes, el cuerpo es el tripié y la cabeza la cámara. Generalmente este tipo de tomas se utilizan para describir locaciones o como punto de vista del personaje. El movimiento panorámico puede ser también verticalmente (*tilt*)

Resumen

En esta guía aprendiste referente sobre los movimientos ópticos y físicos de cámara: acercar (*zoom in*), alejar (*zoom out*), desplazamiento (*dolly*), seguimiento (*travelling*), panorámico horizontal (*panining left/ panning rigth*) y panorámico vertical (*tilt up / tilt down*).

Este texto fue elaborado por Suri Johana Olan Cobos y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CAPÍTULO 4

CONVERSIÓN, EDICIÓN Y POST PRODUCCIÓN

creative commons

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CONVERSIÓN, EDICIÓN Y POST PRODUCCIÓN

Una vez terminada la grabación, el realizador de video deberá transferir el material videograbado al equipo de cómputo para poder iniciar el proceso de edición. La edición consiste en la manipulación del material de forma tal, que en el video resultante prevalezcan únicamente los segmentos relevantes, en el orden y con los apoyos auditivos y visuales deseados.

Sin embargo, en muchas ocasiones el proceso de transferencia de material audiovisual al equipo de cómputo no es tan directo y el productor deberá realizar ciertos ajustes al formato de video para que el programa para la edición lo pueda procesar. A esta tarea se le conoce como conversión de video o *encoding*.

Vamos a suponer que al grabar el video la cámara lo almacenó en formato MP4, pero el programa que se utilizará para la edición de video solamente procesa archivos en formato OGG. Lo que tendríamos que hacer antes de editar sería procesar el archivo MP4 en un convertidor de video para obtener un video en formato OGG. Este mismo proceso se deberá seguir si al terminar de manipular el video en el programa de edición obtuviéramos un archivo en formato AVI cuando nosotros realmente lo que necesitamos es un archivo FLV, por continuar con esta suposición.

La selección del formato de video adecuado para las necesidades de la audiencia puede ser una tarea confusa.

El video digital tiene diferentes características que determinan la calidad y tamaño de archivo. Entre estos parámetros podemos mencionar los siguientes:

- relación de aspecto
- tasa de bits
- resolución
- número de imágenes por segundo

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Dependiendo de la combinación de valores de los parámetros anteriores y de la forma en que se encapsula el archivo final, el video tendrá un formato dado, ya sea OGG, FLV, MOV, MP4, AVI, DV o MTS entre otros, que incidirá en el tamaño y calidad del archivo. En la siguiente tabla se muestran algunas características de estos formatos de video.

Extensión	Software o hardware que lo genera	Ventajas	Desventajas
.ogg	Kdenlive, PiTiVi	-Licencia. Formato libre, -Compresión. Permite la compresión de archivos y transferencia rápida	-Compatibilidad. No todos los reproductores lo visualizan.
.flv	Kdenlive, PiTiVi, WInFF	-Multiplataforma. Visualizado en la mayoría de los sistemas operativos -Compresión. Permite la compresión de archivos y transferencia rápida	-Compresión. Hay pérdidas de calidad de la imagen
.mov .mpeg4	Kdenlive, Pitivi, Avidemux, WinFF, Cámara de video	-Multiplataforma. Visualizado en la mayoría de los sistemas operativos -Compresión. Permite la compresión del archivo -Edición. Formato adecuado para la edición de video con poca pérdida de calidad	-Licencia. Formato propietaria para el manejo de video
.avi	Kdenlive, PiTiVi, Avidemux, WinFF, Cámara de video	-Multiplataforma. Visualizado en la mayoría de los sistemas operativos -Compresión. Permite la compresión del archivo -Edición. Formato adecuado para la edición de video con poca pérdida de calidad	-Licencia. Formato propietaria para el manejo de video
.dv .mts	Cámara de video y video HD	-Edición. Formato adecuado para la edición de video con poca pérdida de calidad. -Compresión. Muy buena calidad de video	-Compatibilidad. No todos los programas de edición aceptan mts.

Con la ayuda de un convertidor de video, independientemente del tipo de video que tengamos (en cualquier momento del proceso de realización) éste se podrá convertir al formato deseado.

Una vez que el realizador cuenta con el video en el formato adecuado para su procesamiento, podrá embarcarse en el proceso de edición.

La edición de video (también conocida como edición no lineal de video) consiste principalmente en:

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

- realizar cortes en el video
- eliminar los segmentos no deseados
- cambiar la posición de algunos segmentos
- añadir efectos visuales
- añadir audio adicional
- añadir gráficos complementarios

Con una versión preliminar del video, el realizador deberá revisar cómo es que la idea central va fluyendo a través de las imágenes y cómo los elementos (gráficos, audio adicional) apoyan o dificultan la entrega del mensaje. Es en este momento (conocido como post producción) donde el realizador deberá aumentar apoyos visuales o sonoros o eliminarlos si es que distrajeran a la audiencia.

Los programas que utilizamos para la edición de video y que se explicarán a lo largo de este capítulo son:

- WinFF – Convertidor de Video
- Avidemux – Convertidor de Video y editor sencillo
- PiTiVi – Editor sencillo de video
- Kdenlive – Editor de video
- Stopmotion – Animaciones cuadro por cuadro

Vale la pena hacer mención que todos los programas aquí mencionados fueron utilizados en Ubuntu 10.04, sin embargo es probable que puedan ser utilizados en otras distribuciones de Linux o incluso en plataformas propietarias.

Programa	Sitio en Internet	Ubuntu	Mac	Windows
Avidemux	http://avidemux.sourceforge.net/	✓	✓	✓
WinFF	http://winff.org/	✓	✓	✓
Kdenlive	http://www.kdenlive.org/	✓	✓*	✗
PiTiVi	http://www.pitivi.org/	✓	✗	✗
StopMotion	http://developer.skolelinux.no/info/studentgrupper/2005-hig-stopmotion/index.php	✓	✗	✗

* Con Mac Ports (http://www.macports.org/)

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Las guías que componen este capítulo son:

- Conversión de video con WinFF
- Conversión de video con Avidemux
- Edición de video con Avidemux
- Importar video en PiTiVi
- Edición de video en PiTiVi
- Edición de audio en PiTiVi
- Exportar video en PiTiVi
- Definición de formato de video en Kdenlive
- Edición básica de video en Kdenlive
- Inclusión de audio, texto e imagen en Kdenlive
- Narración, continuidad y coherencia
- Exportar video en Kdenlive
- Realización de una animación cuadro por cuadro con Stopmotion

Este texto fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CONVERSIÓN DE VIDEO CON WINFF

Esta guía mostrará los pasos para convertir un video de un formato a otro utilizando el programa WinFF.

Recomendaciones iniciales

Antes de empezar se debe tener instalado el programa y los codecs de video.

- ffmpeg
- mencoder

Equipo necesario

- Computadora
- Programa WinFF

Uso del programa

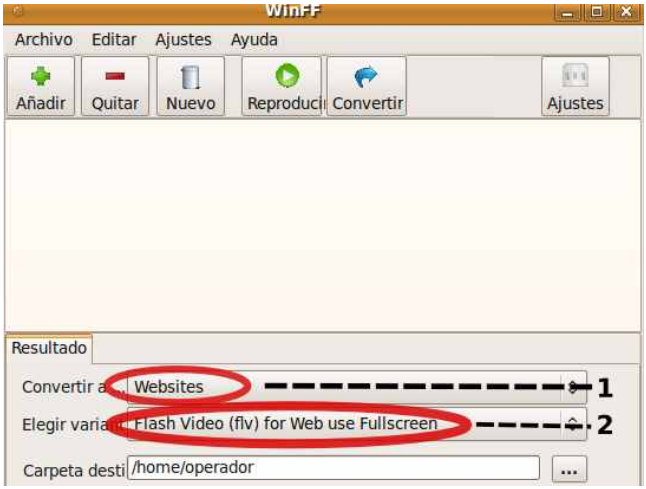
1. Abrir el programa WinFF. Para abrir el programa en Ubuntu sigue la ruta: Aplicaciones - Sonido y video - WinFF

2. Añadir archivo. Con el programa abierto se selecciona la opción añadir y se busca el archivo que se desea convertir.

3. WinFF cuenta con configuraciones predefinidas que reducen la manipulación de parámetros de forma manual. Lo único que se debe hacer para convertir un archivo a FLV por ejemplo, es seleccionar en el menú resultado: 1) convertir a: Websites y 2) elegir la variante: Flash Video (FLV) for web use Fullscreen.

4. Guardar Video. Seleccionar la carpeta destino en donde se guardará el video, y posteriormente se deberá pulsar el botón convertir. Una ventana con líneas de código se abrirá. La conversión finaliza cuando se despliega el mensaje "Pulse Entrar para continuar".

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



Ventana de WinFF indicando las opciones para convertir un video a FLV

WinFF

Resumen

En esta guía se mencionaron los pasos a seguir para cambiar el formato de un video:

1. abrir el programa WinFF
2. elegir el archivo que se quiere cambiar de formato
3. elegir el nuevo formato
4. seleccionar la carpeta donde se guardará el video convertido
5. convertir video

Este texto fue elaborado por Sarai Dayana Mayo Castelán y Alberto Ramírez Martinell y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito a los autores, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CONVERSIÓN DE VIDEO CON AVIDEMUX

Esta guía mostrará los pasos para convertir un video de un formato a otro utilizando el programa Avidemux. En el ejemplo convertiremos un archivo MPEG a FLV.

Recomendaciones iniciales

Antes de empezar se debe tener instalado el programa y los codecs de video:

- ffmpeg
- mencoder

Equipo necesario

- Computadora
- Programa Avidemux

Uso del programa

1. Abrir el programa Avidemux. Para abrir el programa sigue la ruta: Aplicaciones - Sonido y video - Avidemux

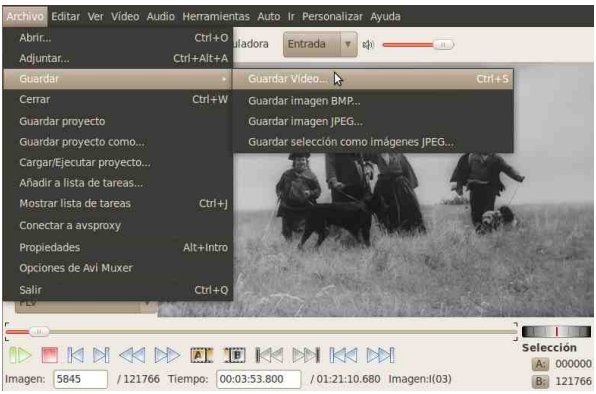
2. Abrir un archivo. Para abrir un archivo dentro del programa sigue la ruta: Archivo – Abrir

3. Si el archivo es un MPEG el programa pedirá que se indexe antes de abrirlo, se acepta la opción de indexar y continúa

4. Avidemux cuenta con configuraciones predefinidas que reducen la manipulación de parámetros de forma manual. Si el formato de video que se necesita se encuentra entre las formatos preestablecidos, elígelo de la lista ubicada en el menú de Auto

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

5. Convertir y guardar el video en el nuevo formato. Para guardar el video con el nuevo formato se debe seguir la ruta: archivo – guardar – guardar video



Guardando un video en el formato deseado en Avidemux

Avidemux

Resumen

En esta guía se aprendó los pasos que se deben seguir para cambiar el formato de un video. en Avidemux:

1. abrir el programa Avidemux
2. elegir el archivo al que le quieres cambiar el formato
3. elegir el nuevo formato
4. guardar el archivo con el nuevo formato

Este texto fue elaborado por Hazael Jaramillo Molina y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

EDICIÓN DE VIDEO CON AVIDEMUX

Esta guía muestra los pasos para realizar una edición de video sencilla. Para conocer acerca de otros editores de video, se recomienda revisar las guías correspondientes.

Recomendaciones iniciales

Antes de empezar debes tener instalado el programa y los codecs

- ffmpeg
- mencoder

Equipo necesario

- Computadora
- Programa Avidemux

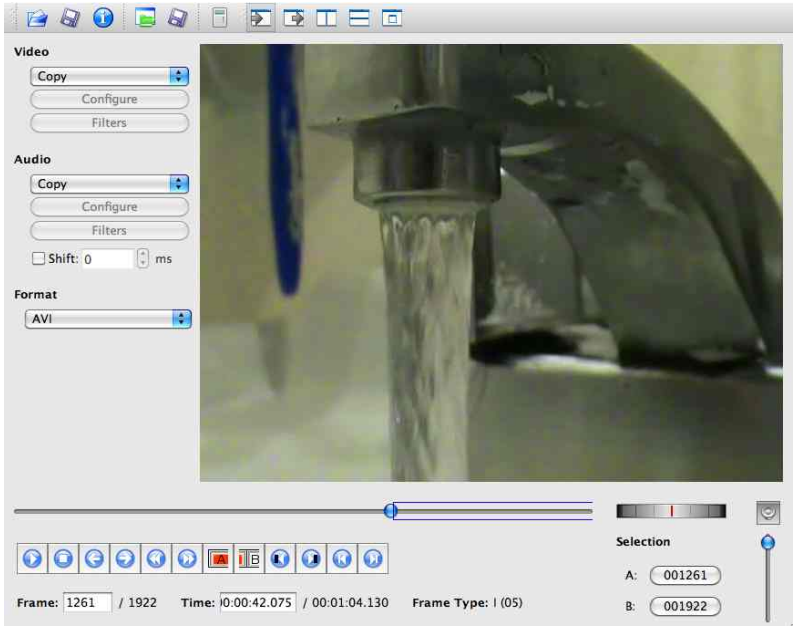
Uso del programa

1. Abrir Avidemux y abrir un archivo nuevo. Si el archivo es MPEG el programa pedirá que se indexe antes proseguir.

2. Una vez que se tiene el video en el área de trabajo, se deberá marcar con A el inicio del segmento a conservar y con B el final del corte.

3. Finalmente se deberá guardar el archivo editado.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



Avidemux

Avidemux

Resumen

En esta guía se mencionaron los pasos a seguir para realizar una edición en la que se elimina el inicio y el final de la grabación original.

Este texto fue elaborado por Sarai Dayana Mayo Castelán y Alberto Ramírez Martinell y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito a los autores, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

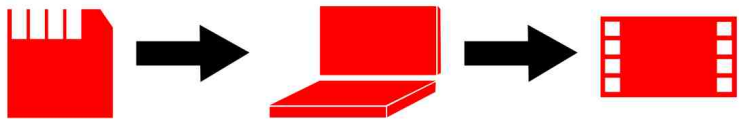
IMPORTAR VIDEO EN PITIVI

PiTiVi es un editor de video libre y de código abierto. Este editor es fácil de utilizar y se recomienda para realizar ediciones sencillas, es decir, cuando sólo se tiene que agregar o quitar un segmento de video.

Antecedentes

Recuerda que el proceso de edición es: importar-editar-exportar.

- Importar es insertar un video a un programa de edición para editarlo
- Editar, es agregar y quitar segmentos con la finalidad de que el producto cumpla su objetivo.
- Exportar es cuando el programa de edición genera un video nuevo con los cambios que se realizaron en la edición.



Importar, editar, exportar

Recomendaciones iniciales

Una de las tareas que se tienen que hacer antes de importar un archivo de video, es revisar el video a importar.

Equipo necesario

- Computadora
- Programa: PiTiVi

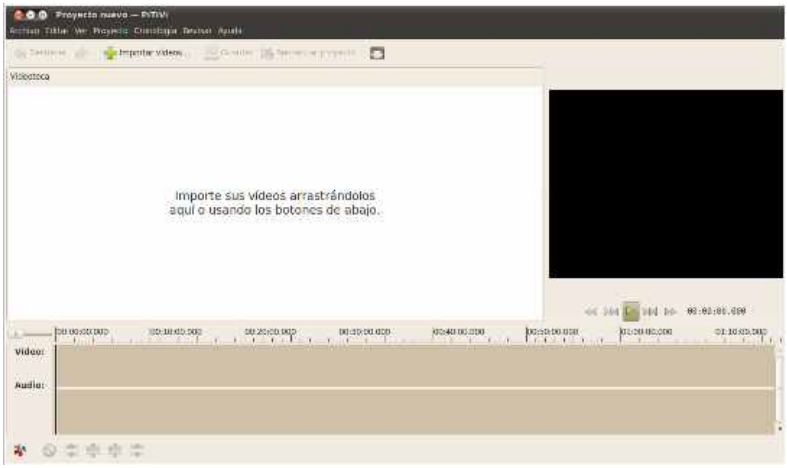
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Antes de utilizar el programa

- Tener el video dentro de la computadora
- Si la cámara utiliza tarjetas de memoria sólo se necesita un cable para hacer la transferencia del archivo o una unidad para leer tarjetas
- Si la cámara graba en casete se debe utilizar otro programa para trasladar el video del casete a la computadora

Importar

1.- Abrir el programa



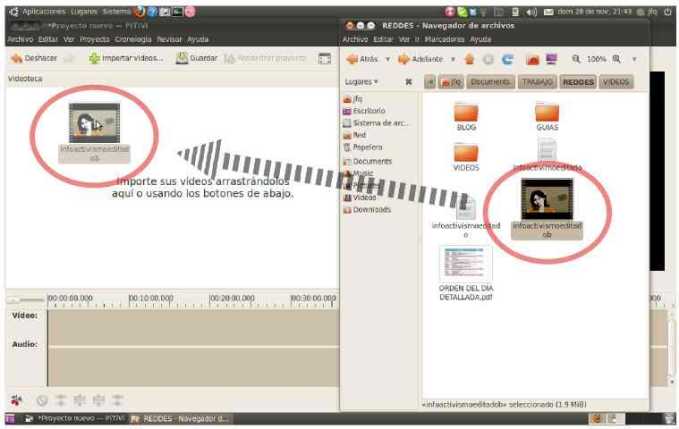
Interfaz de PiTiVi

El programa cuenta con tres ventanas principales: 1) arriba a la izquierda está el área de archivos, aquí se deben de arrastrar o importar los archivos que se quieren modificar, 2) arriba a la derecha está la pantalla de visualización, en esta pantalla se podrá observar los cambios que se han realizado, 3) abajo se encuentra la línea del tiempo, ésta es el área donde se realiza la edición del video

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Secciones del editor: 1) archivos, 2) visualización, 3) línea de tiempo.

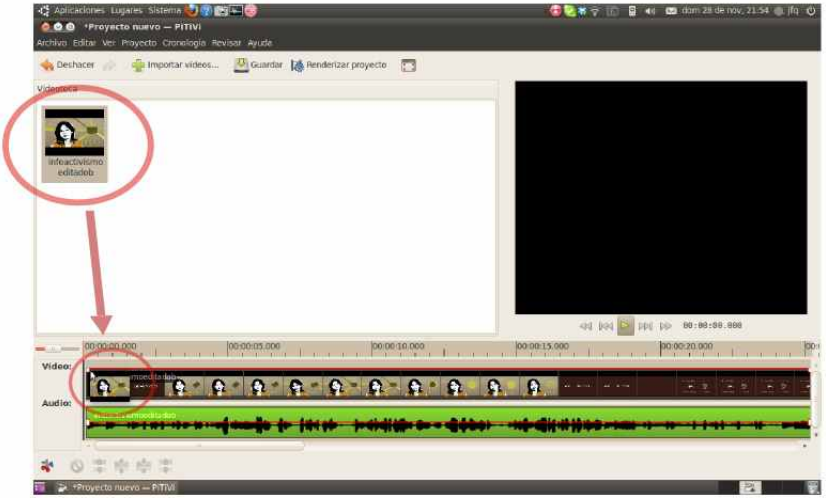
2. Posteriormente se deberá importar el video o los videos que se van a modificar. Esto se puede hacer de tres formas: 1) presionando el botón que dice importar video que se encuentra en la barra superior; 2) utilizar el menú del programa para importar el video, o 3) arrastrar el video y soltarlo en el área de archivos.



Importar video

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Ya con los videos en el editor, se podrán realizar los cortes previo haberlos arrastrado a la línea de tiempo.



Arrastrar el video a la línea de tiempo

SUGERENCIA	Guardar el proyecto antes de empezar a editar. Para guardarlo, hay dos opciones: 1) seguir la ruta: archivo-guardar como; 2) oprimir el botón de guardar, y elegir el lugar donde se va a guardar.

SUGERENCIA	Se recomienda guardar el proyecto cada 5 o 10 minutos utilizando el botón de guardar.

Resumen:

En esta guía aprendiste:

- la ruta para abrir el programa PiTiVi
- importar en archivo de video
- arrastrarlo al área de trabajo

PiTiVi

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

EDICIÓN DE VIDEO EN PITIVI

Esta guía mostrará los pasos para realizar la edición de un video. Si quieres aprender a importar un video, es decir, meterlo dentro del programa te recomendamos que revises la guía de importar video en PiTiVi

Recomendaciones

- Utilizar este programa sólo en ediciones simples
- Tener a la mano el guión literario y el guión gráfico

Equipo necesario

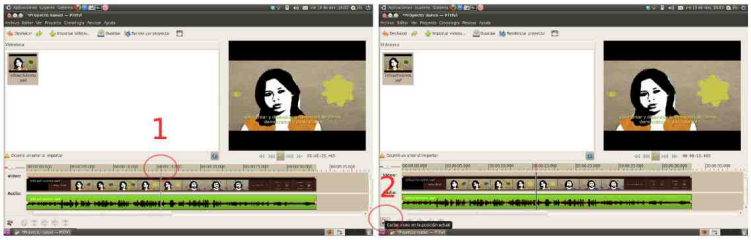
- Computadora
- Programa: PiTiVi
- Audífonos

Uso del programa

Editar

1. Lo primero que debes hacer es arrastrar el video que se va a editar desde la zona de archivos hacia la línea del tiempo

2. Para eliminar una sección en el video final 1) se tiene que colocar el cursor rojo que se encuentra en la línea del tiempo en el inicio del segmento que se quiere eliminar, 2) ya que se tiene posicionado el cursor, presionar la herramienta de tijera que se encuentra en la parte inferior izquierda



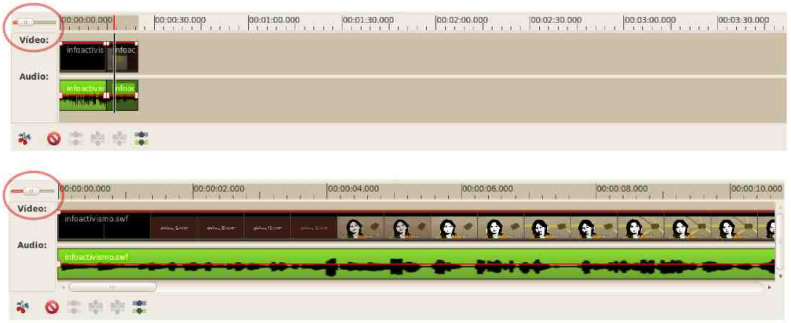
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Después de pulsar sobre la herramienta de tijera el segmento debe separarse, esto significa que has realizado el primer corte. El siguiente paso es realizar el segundo corte en la parte final del segmento que quieres eliminar.

Para esto hay que colocar el puntero rojo en la línea del tiempo en el lugar donde termina la sección que se quiere eliminar y luego presionar la herramienta de tijera.

Segmento separado

Para realizar cortes más precisos se puede hacer más grande la línea del tiempo utilizando la herramienta que se encuentra en la parte superior izquierda de la línea del tiempo, mueve la herramienta a la derecha o izquierda para hacer más grande o chica la línea del tiempo.

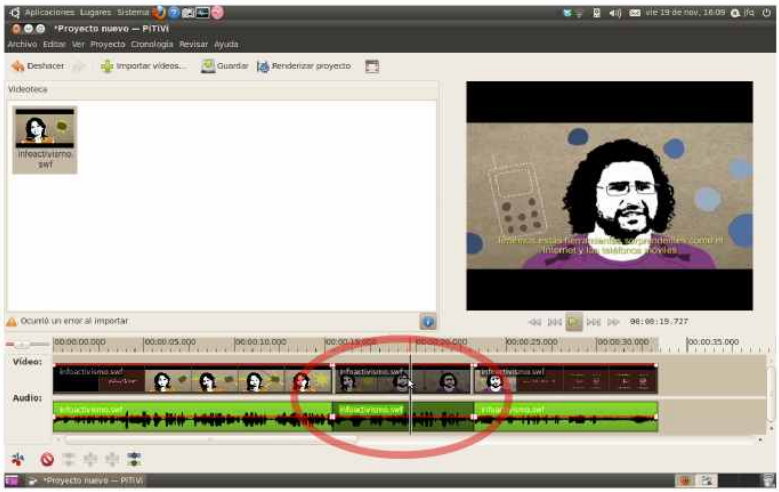


Con la herramienta de tamaño se puede hacer la secuencia más grande para realizar cortes con mayor exactitud

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Si oprimes la herramienta de tijera y el segmento no se separa es porque no tienes seleccionado el video dentro de la línea del tiempo. Antes de cortar debes seleccionar el video.

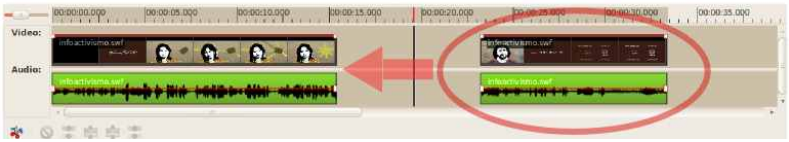
3. Ya que se tiene cortado el inicio y el final del segmento que se va a eliminar, el siguiente paso es seleccionarlo colocando el puntero encima del segmento y presionar el botón principal del ratón.



El segmento que se eliminará debe estar seleccionado

4. Después de seleccionar el segmento se presiona el botón para eliminar que se encuentra en la parte inferior izquierda.

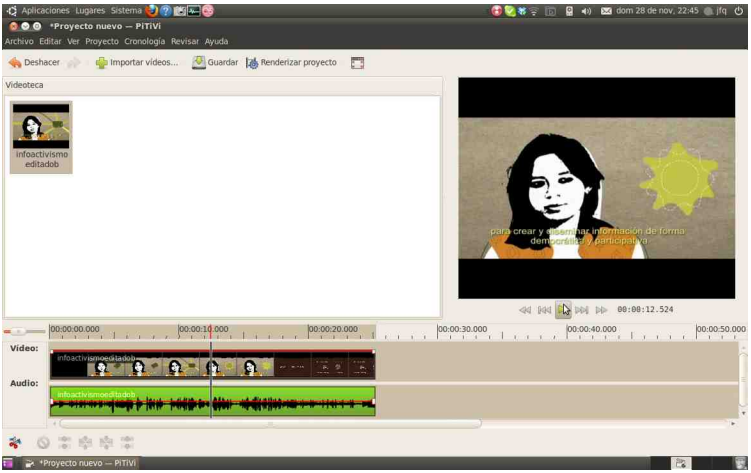
5. Cuando se elimina un segmento se genera un espacio vacío. Lo que se tiene que hacer para llenarlo es arrastrar un segmento del video hasta juntarlo con el otro.



Espacio que se genera al eliminar un segmento

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Una vez que se realizaron las modificaciones al archivo, se recomienda revisarlo en la pantalla de previsualización para que todo esté como se espera.



Revisa la edición en la pantalla de previsualización

Resumen

En esta guía aprendiste los pasos para realizar una edición de video:

1. arrastrar archivos a la línea del tiempo
2. cortar el inicio y el final del segmento que se quiere eliminar
3. seleccionar el segmento que se cortó
4. eliminar el segmento cortado
5. unir el video

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

EDICIÓN DE AUDIO EN PITIVI

Esta guía te mostrará los pasos que debes seguir para agregar audio a un video dentro de PiTiVi. De esta forma puedes agregar cualquier elemento de audio, ya sea música, efecto de sonido, una narración o audio de otro video.

Recomendaciones

- Tener listos en una carpeta todos los elementos de audio que se van a utilizar
- Saber en que momento se introducen los elementos de audio
- Tener más de una opción de música

Equipo necesario

- Computadora
- Programa PiTiVi
- Audífonos

Inicio

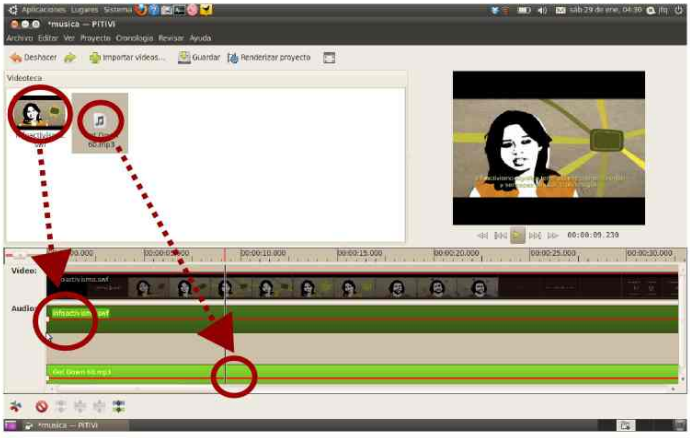
1. Abrir PiTiVi. Te recomendamos guardar el proyecto antes de empezar a editar. Para guardarlo debes seguir la ruta: archivo-guardar como.

2. Posteriormente se deberá importar el archivo de audio y el archivo de video dentro del proyecto.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

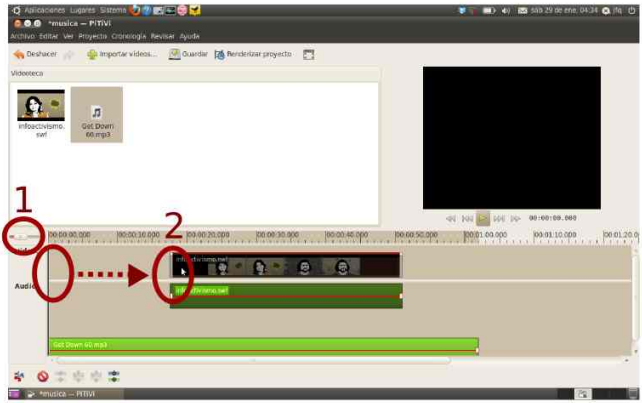
Edición de audio

3. Arrastrar el archivo de video y el archivo de audio dentro de la línea del tiempo.



Arrastrar elementos a la línea de tiempo

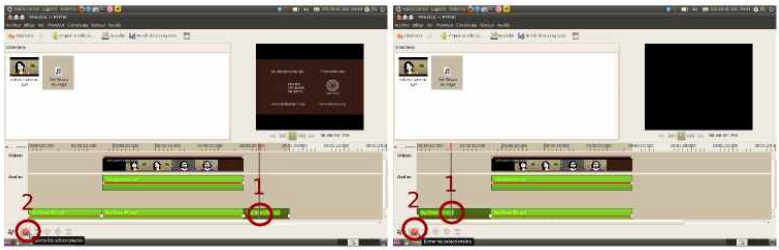
4.- Para empezar la edición se debe colocar el audio donde lo quieres dentro del video. En este caso se agregará música al video. Para preparar el proyecto hay que 1) modificar el tamaño de la línea del tiempo para ver el archivo completo; y 2) acomodar el video dentro de la parte de música que queremos.



Cortar audio

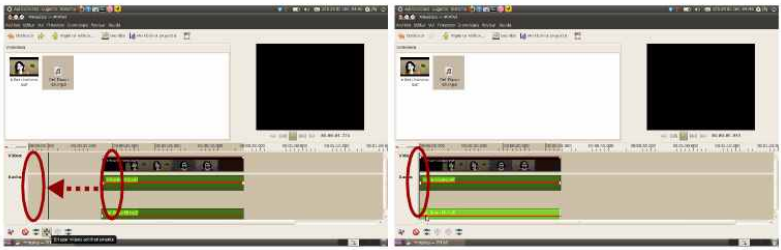
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

5.- Eliminar los segmentos de audio que no se necesitan, 1) primero seleccionar y 2) después oprimir el botón de eliminar.



Eliminar

6. El siguiente paso es acomodar el audio y el video dentro de la línea del tiempo.



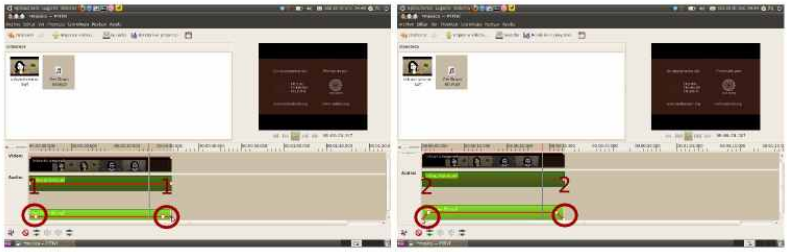
Acomodar video

7. Para finalizar agregaremos los efectos de desvanecimiento a los extremos de la pista de audio para que no inicie ni termine de golpe. Para hacer esto se tiene que hacer lo siguiente:

- colocar el puntero del ratón donde termina o inicia el desvanecimiento y presionar dos veces el botón izquierdo del ratón.

- y ya que se tiene el punto de inicio y final de los desvanecimientos se podrán mover los puntos blancos y hacer que el audio entre y salga de forma paulatina.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



FiguraDesvanecimiento.

8.- Por último, revisa que el audio haya quedado como querías.

Resumen

En esta guía aprendiste los pasos que debes seguir para editar un audio en Pitivi, mismos que se mencionan a continuación:

1. abrir programa
2. importar archivos
3. colocar archivos en la línea del tiempo
4. acomodar audio
5. cortar el audio
6. eliminar audio cortado
7. acomodar el audio y el video
8. agregar desvanecimientos al inicio y final

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

EXPORTAR VIDEO EN PITIVI

Esta guía mostrará los pasos que se deben seguir para exportar un archivo de video, es decir, para obtener un video a partir de la edición que se realizó.

Recomendaciones

- Saber en qué formato se entregará el producto, por ejemplo: FLV para la Web, MP4 para dispositivos móviles, o DV o AVI para DVD
- Agregar portada y créditos a la edición
- Revisar la edición antes de exportar el video

Equipo necesario

- Computadora
- Programa: PiTiVi
- Audífonos

Uso del programa

Exportar

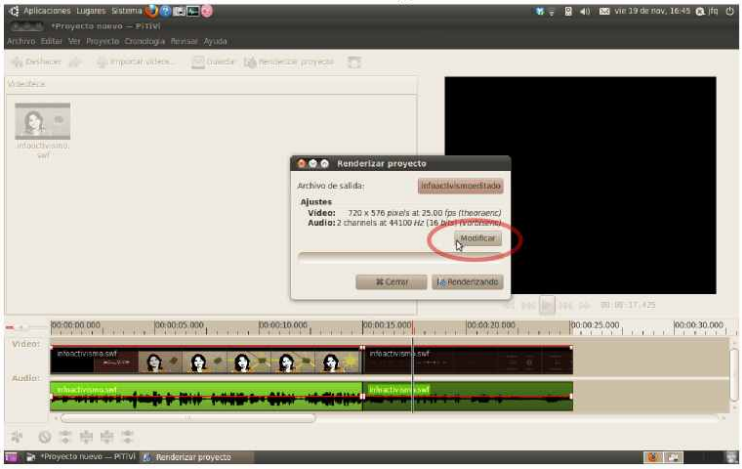
1. Exportar, esto significa hacer un video sin el segmento que se cortó o modificado. Para realizar esta acción se debe oprimir el botón de renderizar proyecto que se encuentra en la parte superior de la pantalla.

Botón de Renderizar Proyecto

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Para guardar el archivo se tiene que: oprimir el botón de elegir archivo, elegir el nombre y el lugar donde se va a guardar el video editado y oprimir el botón de aceptar.

Para ajustar los parámetros de exportación se debe presionar el botón de modificar.



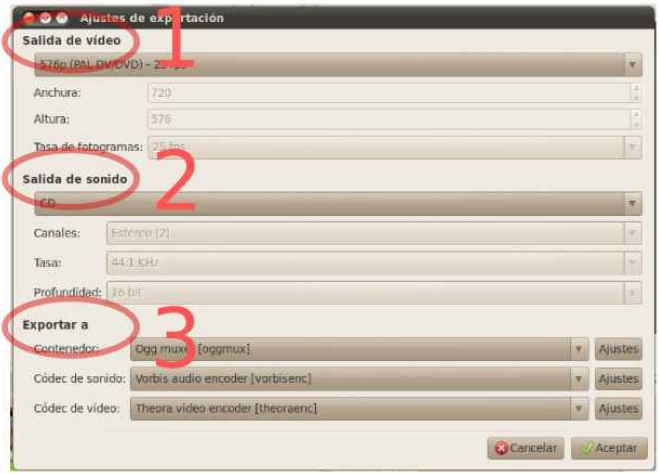
Presiona el botón de modificar para cambiar los parámetros del video

Cuando se oprime el botón de modificar aparece un menú donde se pueden cambiar los parámetros de:

1. Salida del video,
2. Salida de audio y
3. Contenedor y codecs.

Cada video es diferente y tal vez sea necesario que se exporte con medidas específicas.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



Modificación de parámetros

Ajustes de exportación

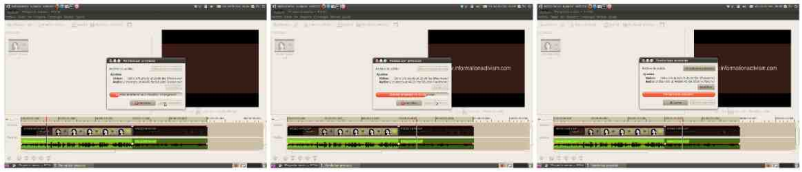
1. Salida de video. Se recomienda utilizar la salida 720x480. En las opciones aparece como 480p (NTSC DV/DVD) - 29,97fps

2. Salida de audio. Elegir la salida que dice CD. Los parámetros son: Canales: Estéreo (2), Tasa: 44.1 Khz, Profundidad: 16 bit

3. Contenedor y Codecs. Dependiendo de los medios de distribución del video se deberá elegir el tipo de contenedor. Para Web, por ejemplo se recomienda el FLV muxer (flvmux)

Ya que se realizaron los ajustes necesarios sólo se tiene que presionar el botón renderizar y esperar

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



Avance de la renderización

4.- Cuando se termine el renderizado se debe revisar el resultado final en un programa de reproducción de video como VLC. Si el video no está bien, puedes volver a editarlo o renderizarlo con diferentes parámetros.

Revisa video final en un reproductor de video como VLC

Resumen

Es esta guía aprendiste los pasos para exportar video:

1. tener lista la edición final del archivo de video
2. renderizar el proyecto
3. poner nombre y lugar para guardar
4. realizar ajustes de salida de video, audio y codificadores
5. revisar el producto final

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

DEFINICIÓN DE FORMATO DE VIDEO EN KDENLIVE

Esta guía se dividirá en dos partes. La primer parte explicará como darle formato inicial a una secuencia; la segunda mostrará los pasos que se deben seguir para cambiar el formato de la secuencia. Esta guía será utilizada si el formato de tu secuencia no es el correcto.

Antes de empezar

La secuencia es el lugar donde se realizan las ediciones. Es importante realizar este trabajo de edición dentro de la secuencia correcta.
En esta guía se hacen recomendaciones para ajustar la secuencia en un formato neutral, si un producto tiene otras necesidades, se puede utilizar el formato de secuencia que mejor convenga.

CONCEPTO	Secuencia, es la línea del tiempo donde se trabaja el video, los títulos y el audio de tu producto.

Equipo

- Computadora
- Programa: Kdenlive

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Desarrollo

Formato inicial

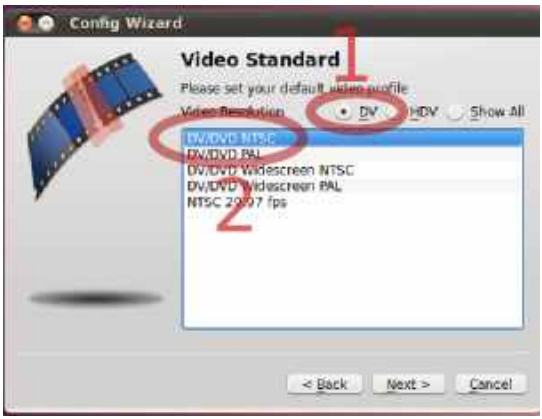
Si es la primera vez que se va a abrir Kdenlive se deben seguir los siguientes pasos para darle un formato adecuando a la secuencia.

1. Abrir el programa

2. Aparecerá una pantalla de bienvenida por ser la primera vez que se abre Kdenlive. Se oprime el botón que dice next (siguiente).

3. La siguiente pantalla aporta información acerca de las instalaciones que se necesitan para que Kdenlive funcione de manera correcta. Si alguna de esas instalaciones no está marcada con una palomita, es preferible que se hagan las instalaciones adecuadas, si no se cuenta con tiempo suficiente, es preferible que se deje para después y oprimir el botón next.

4. En la pantalla de Vieo Standard se va a:
1) seleccionar la opción que dice DV,
2) después se selecciona DV/DVD NTSC y
3) se oprime next.



Opción DV

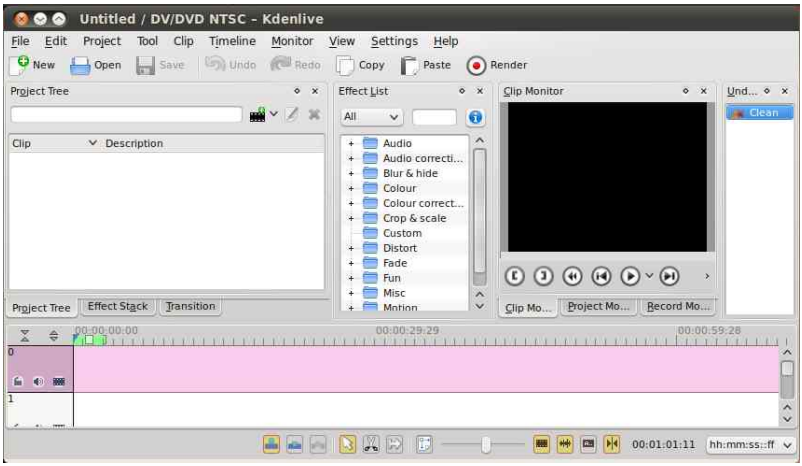
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

5. La pantalla de ADDITIONAL SETTINGS sirve para guardar los proyectos que Kdenlive genere dentro de una carpeta. Revisa que todas las casillas estén marcadas con una palomita. Oprime next.

6. La última pantalla es la de CHEKING SYSTEM, aquí sólo tienes que verificar que todo lo necesario esté instalado y oprimir el botón de finish (terminar).

SUGERENCIA	Es recomendable crear una carpeta para cada proyecto que realices.

Así aparece Kdenlive la primera vez que lo abres.



Interfaz de Kdenlive

Se recomienda trabajar sin las ventanas de lista de efectos e historia. Las ventanas que conforman Kdenlive se pueden cerrar presionando el símbolo de cruz que tiene en la parte superior derecha y se abre en el menú VIEW.

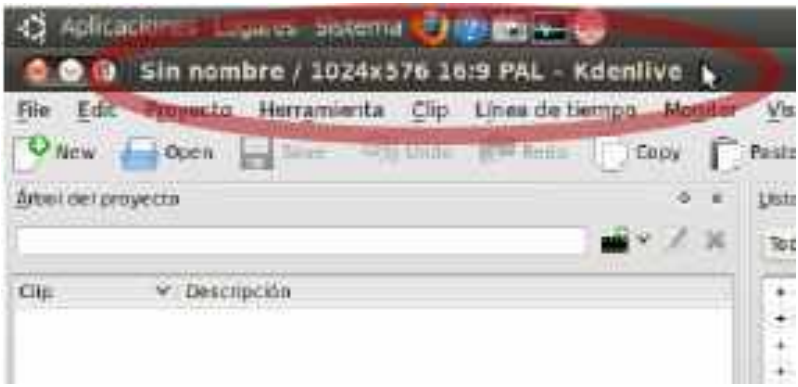
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Cambio de formato

Si ya has abierto Kdenlive en otras ocasiones pero ahora quieres empezar el proyecto desde el cambio de formato de la secuencia, esta es la parte de la guía que te interesa.

1. Abrir el programa

En la parte superior izquierda de la interfaz se puede observar el nombre del proyecto y el formato de la secuencia. En este caso el proyecto no está salvado y tiene un formado inadecuado para que se pueda cambiar



Formato de la secuencia

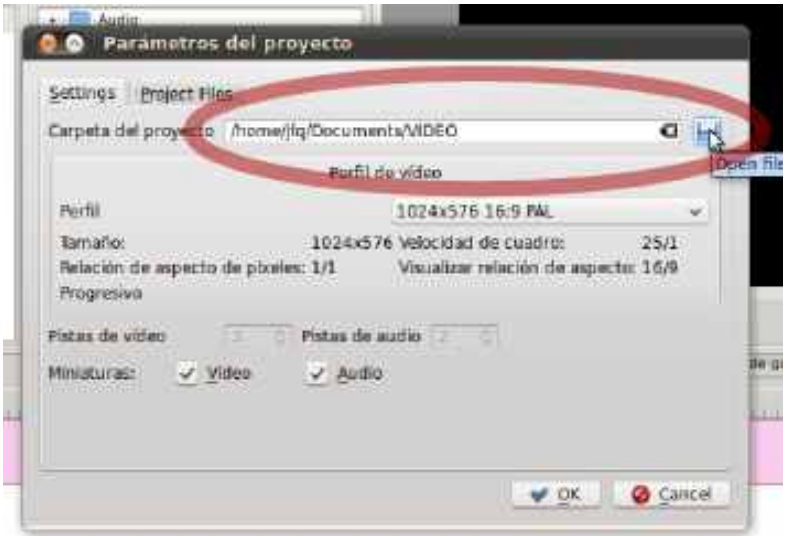
2. Se tiene que guardar el proyecto antes de realizar los cambios en la secuencia

En la parte superior izquierda podrás revisar el cambio de nombre

3. El siguiente paso es cambiar los ajustes de la secuencia siguiendo la ruta: proyecto-parámetros del proyecto

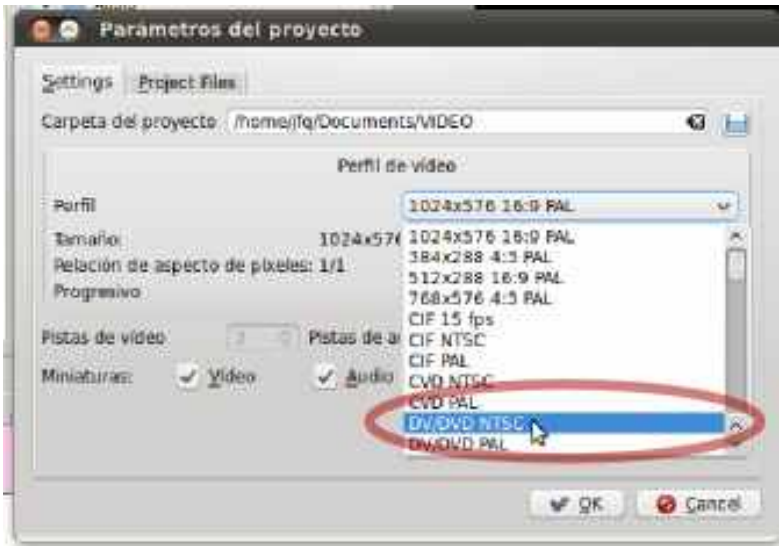
4. Lo primero que se debe revisar es el lugar donde se está trabajando el proyecto y guardarlo en la carpeta correspondeitne. Esto se hace apretando el símbolo de guardar

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



Lugar donde se guardará el proyecto

5. El siguiente paso es elegir el PERFIL DE VIDEO. Para este caso deberás elegir la opción DV/DVD NTSC.



Ajustes terminados

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

6. Por último sólo se presiona el botón OK

Puedes revisar en la parte superior izquierda que el proyecto tenga nombre y una secuencia correcta.

Resumen

En esta guía aprendiste la secuencia: formato inicia y cambio de formato.

Formato incial:

- abrir programa.
- elegir la opción DV/DVD NTSC.

Cambiar formato:

- abrir programa.
- guardar.
- ajustar la secuencia en DV/DVD NTSC

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

EDICIÓN BÁSICA DE VIDEO EN KDENLIVE

En esta guía se muestran los pasos a seguir para editar audio y video en Kdenlive. Este programa ofrece diferentes opciones de edición, modificación y creación de archivos de video. Asimismo, si se quiere exportar un video en este programa, revisa la guía para exportar video.

Recomendaciones iniciales

- Si es la primera vez que vas a editar, realiza pruebas con el programa antes de empezar la edición final
- Al momento de realizar la edición debes tener a la mano el guión literario y el guión gráfico
- Se recomienda acomodar los elementos del proyecto (video, gráficos, fotografías, música, sonidos) en carpetas

Como debes recordar, el guión literario es el texto que contiene todos los detalles necesarios para realizar un producto. Existen diferentes formatos para realizar guiones dependiendo del medio al que va dirigido el producto. Puede ser un guión para un video, radio, cine, televisión o teatro. El guión gráfico, también conocido como *storyboard*, es la visualización del guión literario. En este documento se indican los movimientos de los actores, los encuadres, movimientos de cámara y la escenografía de lugar.

Equipo necesario

- Computadora
- Programa de edición de video no lineal: Kdenlive
- Audífonos

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

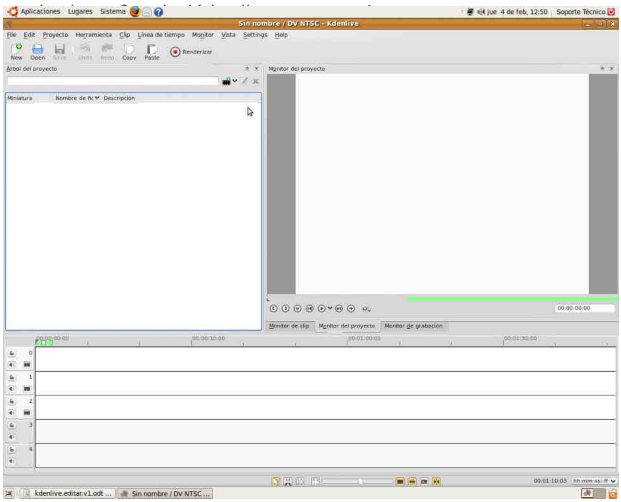
Productora multimedia editando en Kdenlive

Uso del programa

Inicio

1. Iniciar sesión. Lo primero es abrir el programa Kdenlive y generar un nuevo proyecto. En la barra de menú sigue la ruta: archivo- nuevo

El programa Kdenlive es similar a cualquier otro editor no lineal de video, si estás familiarizado con alguno, será más fácil aprender a usar este software.



Interfaz de Kdenlive

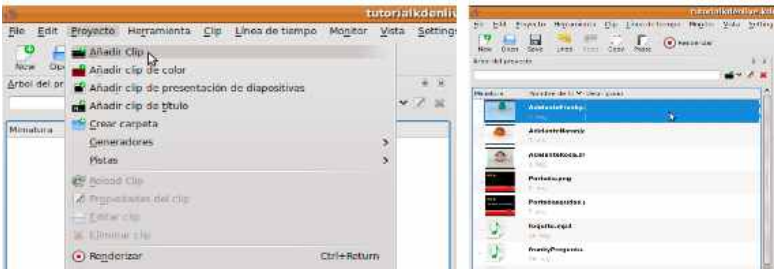
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

En la parte de arriba a la derecha de la interfaz de Kdenlive se encuentra el monitor del proyecto, que es el lugar donde se observa el video. Arriba a la izquierda está el árbol del proyecto, en donde se tienen todos lo archivos para generar el video. Abajo se encuentra la línea del tiempo donde se realizará la edición.

2. Guardar sesión. Es recomendable guardar el proyecto antes de iniciar la edición. El programa automáticamente crea borradores del proyecto, en caso de que éste se cierre, no se pierde toda la información. En la barra de menú sigue la ruta: Archivo- Guardar como.

3 Importar archivos. Antes de empezar a trabajar se debe importar todos los archivos que se van a usar en la sección de árbol del proyecto. Para hacer esto sigue la ruta: proyecto-añadir clip.

4. Seleccionar los archivos que se necesiten. La mayoría de los proyectos se componen de video, audio y gráficos.



Ruta para añadir clips al proyecto y árbol del proyecto

Edición

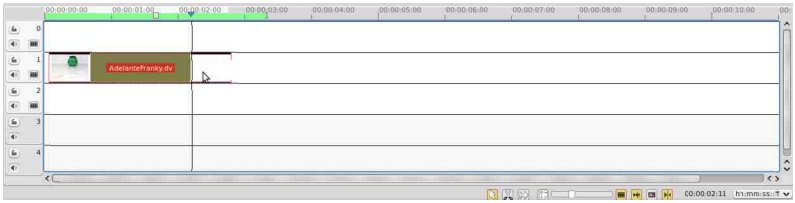
Por principio de cuentas iniciaremos esta sección dando una definición de edición. Editar significa modificar un elemento. Para video editar implica quitar los segmentos que no funcionan y agregar los que sí. Por lo tanto, básicamente la edición es cortar y pegar. Es recomendable realizar la edición del video en al menos dos cortes.

En el primer corte acomoda los elementos de video en la línea de tiempo y realizar una edición sencilla. Para terminar el primer corte se pueden agregar los gráficos y hacer pruebas con diferentes tipos de música.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

El segundo corte se realiza después de revisar el primero y ver que es lo que sirve, lo que no sirve, lo que hace falta y todas las observaciones posibles. El segundo corte, también llamado corte fino, es cuando los elementos tienen su duración final, el video tiene cortes exactos, los gráficos se mantienen en pantalla el tiempo suficiente para que se puedan leer. La música es la selección final. La mayoría de las personas que empiezan a editar se desesperan por querer editar todo perfectamente desde el inicio. Algunos productos requieren de cinco o seis cortes, mientras que otros sólo requieren el mínimo que son dos.

1. Agregar elementos a la línea del tiempo. Para bajar un archivo del árbol del proyecto a la línea del tiempo, sólo se tiene que seleccionar y arrastrar. Ya en la línea del tiempo ubica en el momento adecuado y corta las partes que no funcionan.



Segmento en la línea de tiempo

2. Para cortar sigue la ruta: herramienta-herramienta de corte

También puedes elegir la herramienta de corte en la barra de herramientas que se encuentra abajo de la línea del tiempo o incluso definir atajos en el teclado, para ello sigue la ruta: settings-configure shortcuts

Barra de herramientas inferior, herramienta de corte

Coloca el puntero sobre el elemento que se quiera cortar y presiona el botón izquierdo del ratón. Observarás cómo se divide la secuencia. Si no se divide la secuencia, primero seleccionala con la herramienta de selección, después elige la herramienta de corte y repite la acción.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

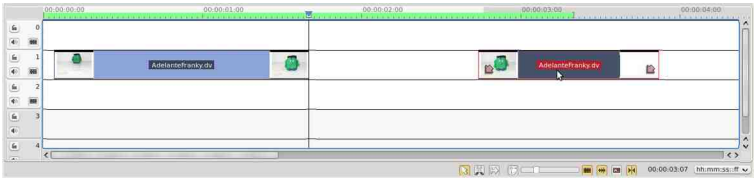
3. Seleccionar. Si se quiere seleccionar una de las mitades divididas solo se tiene que utilizar la herramienta de selección que se encuentra en la ruta: herramienta-herramienta de selección.

También puedes elegir la herramienta de selección en la barra de herramientas que se encuentra en la parte inferior de la línea de tiempo.

Barra de herramientas inferior, herramienta de selección

Con este puntero se puede seleccionar una parte de la secuencia presionando el botón del ratón encima del segmento por seleccionar, cuando la secuencia ha sido seleccionada ésta se pone de color rojo, entonces se tienen dos posibilidades:

A) dejar presionado el botón del ratón para arrastrar la selección a cualquier parte de la línea del tiempo



Arrastrar selección

B) o apretar la tecla suprimir para eliminar la selección.

Para hacer cortes exactos se puede hacer más grande la línea del tiempo. En la barra de herramientas que se encuentra en la parte inferior de la línea del tiempo puedes modificar el tamaño de la secuencia, mueve la barra de un lado a otro para ver los cambios. Esta forma de editar sirve para realizar los cortes finos en el producto.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

4. Agregar una pista. Para agregar una pista de audio o de video en la línea del tiempo sólo tienes que ir al principio de la pista y pulsar el botón derecho del ratón y pulsar la opción de insertar pista.

Después sólo se tiene que elegir en que parte de la pista se requiere insertar, antes o después de la pista que se seleccionó

Resumen

En esta guía se mostraron las siguientes funciones de Kdenlive.

1. abrir y guardar un proyecto
2. importar un archivo al árbol del proyecto
3. agregar un archivo a la línea de tiempo
4. seleccionar el archivo para trabajar en él
5. editar el archivo: cortar, seleccionar, arrastrar o eliminar
6. agregar una pista de video

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

INCLUSIÓN DE AUDIO, TEXTO E IMAGEN EN KDENLIVE

Esta guía mostrará los pasos que se deben seguir para agregar y editar audio, textos y gráficos en una pista de video en Kdenlive. Para saber más acerca del manejo de la herramienta consulta las otras guías de Kdenlive.

Recomendaciones iniciales

- Tener a la mano el guión gráfico
- Tener todos los elementos a utilizar (audio, gráficos, texto)

Equipo necesario

- Computadora con micrófono
- Audífonos
- Programa Kdenlive

Uso del programa

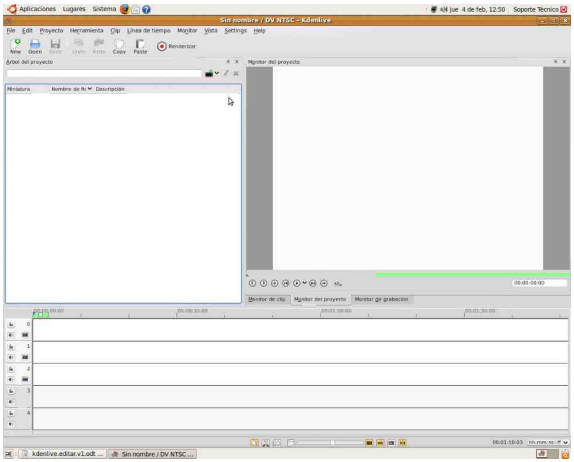
Inicio

1. Iniciar sesión. Lo primero es abrir el programa Kdenlive y generar un nuevo proyecto. En la barra de menú sigue la ruta: archivo-nuevo

En la siguiente imagen, se pueden observar las tres secciones que componen Kdenlive: 1) monitor del proyecto (arriba a la derecha) es el lugar donde se observa el video; 2) árbol del proyecto (arriba a la izquierda) aquí se localizan todos los archivos para generar el video; 3) línea del tiempo (en la parte inferior) es el lugar donde se realiza la edición.

2. Guardar sesión. Es recomendable guardar el proyecto antes de iniciar la edición. El programa automáticamente crea borradores del proyecto, en caso de que éste se cierre, no se pierde toda la información pero es recomendable salvar periódicamente. En la barra de menú sigue la ruta: archivo-guardar como.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor



Interfaz del programa

3. Importar archivos. Antes de empezar a trabajar se deben importar todos los archivos que se van a usar en la sección de árbol del proyecto. Para hacer esto existen dos formas, en la primera se deberá seguir la ruta: proyecto-añadir clip, mientras que en la segunda se deberá localizar la imagen de un clip dentro del árbol de proyecto, este icono se encuentra en la parte superior derecha del árbol del proyecto, se pulsa la imagen y una serie de opciones se desplegarán, de las cuales se deberá seleccionar añadir clip.

4. Seleccionar los archivos que se necesiten. La mayoría de los proyectos se componen de video, audio e imágenes.

Desarrollo

Agregar elementos a la línea del tiempo.

Para bajar un archivo del árbol del proyecto a la línea del tiempo, sólo se tiene que seleccionar y arrastrar.

Cortar

Realiza los cortes necesarios de forma tal que se quede en la línea de tiempo el segmento deseado.

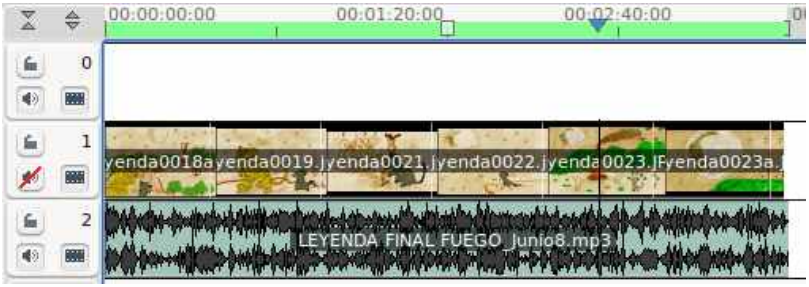
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Seleccionar segmentos

Utilizar la herramienta de selección para marcar el segmento de la secuencia y con la tecla suprimir se eliminará de la línea de tiempo.

Agrega los elementos gráficos en la línea del tiempo.

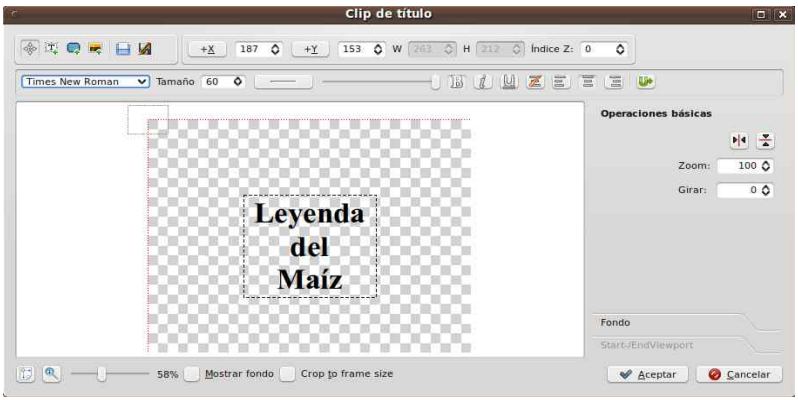
Una vez que estén los elementos gráficos en la línea del tiempo, se tiene que acomodar las imágenes de acuerdo al audio, para que exista una congruencia entre las imágenes que van pasando en la pantalla y la pista de audio que se escucha.



Línea de tiempo con video (arriba) y pista de audio (abajo)

5. Crear clip de título mediante los siguientes pasos:

- seguir la ruta menú: proyecto-añadir clip de título
- seleccionar la opción de texto en la barra de menú superior
- escribir el texto en la ventana emergente
- guardar el clip de texto



PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Añadir clip de texto a la línea de tiempo.

Arrastra el clip de título creado, en la línea del tiempo y colócalo en el lugar que le corresponde.

Video con clip de texto sobrepuesto.

Resumen

En esta guía aprendiste a agregar audios, gráficos y títulos al proyecto de edición de video, para ello se siguieron los siguientes pasos:

- agregar los elementos a la línea del tiempo
- cortar elementos
- seleccionar los elementos a utilizar
- agregar gráficos
- agregar títulos a la pista

Este texto fue elaborado por Sarai Dayana Mayo Castelán y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

NARRACIÓN, CONTINUIDAD Y COHERENCIA EN LA EDICIÓN DE VIDEO CON KDENLIVE

Esta guía muestra algunas recomendaciones para mejorar la calidad en la edición de videos. La guía empieza con una breve introducción a la edición que ejemplifica como se puede modificar la narración de una historia desde la post producción. Después se habla de la continuidad y coherencia, como se pueden mejorar en la postproducción y que aspectos se deben cuidar para terminar un buen video.

Esta guía corresponde a la postproducción de video. La narración, continuidad y coherencia deben cuidarse en la preproducción y durante la producción, es decir, no todo se puede arreglar en la post producción, aunque algunas cosas si pueden mejorar.

Antes de trabajar con los programas es importante que se lea esta guía, porque contiene los consejos teóricos para lograr una buena narrativa, continuidad y coherencia, para que esta labor de producción sea más efectiva.

Antecedentes

Definiciones dentro del contexto del video.

Narración

La narración es la forma en que se cuenta la historia.

Continuidad

Continuidad es la relación existente entre los diferentes planos de la filmación. Para saber más busca el concepto de continuidad cinematográfica en Wikipedia http://es.wikipedia.org/

Coherencia

Coherencia es una propiedad que genera la idea de unidad dentro de un video. Las tomas no se ven separadas sino como un todo.

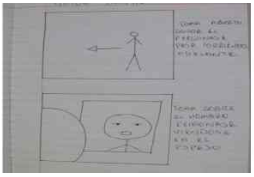
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Recomendaciones iniciales

- Tener el material listo para editar dentro de una carpeta
- Revisar el guión literario, el guión gráfico y la escaleta antes y durante la edición
- Revisar todo el material de video antes de empezar la edición

Ejemplo del guión para el video: Tu reflejo

Escena	Imagen	Audio
1	Pablo agarra una botella de agua vacía, intenta tomar de ella, se agarra los labios y aventa la botella al suelo.	Ambiente solitario, Pablo agarra botella y botella cae al suelo.
2	Se abre una llave de agua, Pablo abre los ojos, se levanta de su lugar y corre por un pasillo.	Agua caliendo, pasos de Pablo.
3	Pablo llega a una ventana, se detiene y observa a través de ella.	Agua caliendo.
4	Del otro lado de la ventana está José rasurandose, tiene la llave del agua abierta.	Agua caliendo.
5	Pablo observa la llave abierta y golpea la ventana.	Agua caliendo, Pablo golpea la ventana.



Guión literario, guión gráfico, escaleta

Narración

La mayoría de los aspectos narrativos están dictaminados desde la idea que tiene el realizador, sin embargo, siempre hay espacio para que cada persona participante pueda ayudar a mejorar el producto final. En este caso el editor puede ayudar a mejorar la narración de una historia, hacerla por ejemplo, más dramática con escenas largas, o más dinámica con cortes rápidos.

El editor tiene también la posibilidad de escoger en que orden le presentará la información al espectador, de acuerdo a esta información el espectador entenderá la historia y generará una experiencia a partir de lo que observa.

Por ejemplo, tenemos tres escenas:
1. una botella
2. un joven tomando agua
3. unas piernas

Si las escenas se presentan en ese orden el espectador puede pensar que el joven tomó la botella, tomó agua y salió corriendo.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Si se muestran las piernas, al joven bebiendo y la botella, se podrá interpretar que el jovén llegó corriendo, tomó agua y luego dejó la botella.

Pero si se muetran las piernas, luego la botella y luego al joven tomando agua, la lectura será distinta. Se entenderá que el joven llegó corriendo, tomó la botella y luego tomó agua.

Escenas y narraciones

En la edición, el orden de los factores afecta directamente al producto. Es responsabilidad del direcotr y del editor encontrar la secuencia ideal de las tomas para que juntas cumplan el objetivo de la escena, que al final y en conjunto, generarán la experiencia del video.

RECUERDA	En la edición se tienen que juntar encuadres para que la acción sea continua y narrada de una forma específica, esta forma es dictaminada por el guión gráfico aunque el editor puede hacer modificaciones que ayuden a mejorar la experiencia de la audiencia.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Continuidad

Continuidad es unir las tomas de tal forma que parezca que todo fue grabado al mismo tiempo. Para este momento ya se sabe que la grabación se hace por partes, es decir una misma acción se repite cuantas veces sea necesario para ser capturada desde diferentes encuadres.

Secuencia de tomas editadas

Existen formas de cuidar la continuidad durante la edición aunque esencialmente la continuidad depende de la producción. Si en una escena hay una persona que tiene que saludar a otra y en una toma saluda con la mano derecha y en la siguiente toma saluda con la mano izquierda, durante la edición no se puede corregir este problema, cuando más, se puede disimular con algunas técnicas que se mencionarán a continuación. Al final de esta guía se muestra un video con problema de continuidad (http://vimeo.com/28479909).

Inserto

Cuando existen dos escenas seguidas con error de continuidad, como en el ejemplo mostrado al final de esta guía en el que en una toma la persona tiene la mano izquierda levantada y en la siguiente la mano que tiene levantada ya es la derecha lo que podría hacer el editor es intercalar una escena con un plano cerrado donde no se vea la mano, por ejemplo, una reacción en la cara, a esta escena se le denomina inserto. Esta escena intercalada distraerá la atención de la audiencia y el cambio de encuadre será menos brusco. Los errores de continuidad de este tipo no son percibidos por la audiencia promedio, sin embargo, puede ser un factor que genere distracción o incomodidad en los observadores. El verdadero objetivo del inserto es resaltar alguna acción en un plano cerrado, por ejemplo el título de un libro, que alguien está escribiendo un texto en el celular o cualquier otra acción que amerite ser subrayada.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Corte

En esta técnica lo que se necesita es insertar una escena con un plano más amplio. El inserto aporta información específica acerca de un tema, el corte aporta información general dentro de la escena. Siguiendo el ejemplo de la mano, se podría cortar a un plano general del lugar donde se realiza la acción. Con este corte la audiencia no se fija en la mano si no que busca información del espacio donde se desarrolla la escena que podría ser, dentro del baño o en la bodega vacía.

Grados

Durante la edición es importante que los cortes entre toma y toma tengan cambios significativos que aporten tanto dramática como narrativamente volumen a la historia. El corte entre una escena y otra debe de tener un cambio de 30 grados con respecto a su objetivo y un cambio de tamaño con respecto al plano. Es decir que si se tiene una toma cerrada de frente a la altura de los ojos, la siguiente toma podría ser una toma abierta lateral.

Inserto y corte

Grados

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Iluminación

La iluminación, al contrario de los encuadres, debe ser homogénea, es decir, con las menores cambios posibles. La luz debe ser constante, aunque esta variante debe ser controlada durante la producción utilizando la iluminación adecuada, en la post producción se puede generar una luminosidad constante y compensar diferencias mínimas en la iluminación. Este problema se presenta sobre todo en las escenas exteriores y es generado por el movimiento del sol. Las sombras de los personajes es algo que no se puede modificar pero sí se pueden atenuar levemente estas diferencias utilizando filtros de luminosidad y contraste.

Coherencia

La coherencia tiene que ver con la forma en que el editor crea una experiencia en la audiencia, por lo tanto, es un concepto más cercano a la narración que la continuidad.

Coherencia

Coherencia es la manera en que se lleva al espectador durante la acción. La continuidad tiene que ver con aspectos técnicos, como errores de iluminación y de la puesta en escena.

Evitar lo esperado

En algunas situaciones se puede dejar al espectador esperando ver alguna escena. Por ejemplo, cuando se está hablando de un objeto específico como un billete, una pistola, o una casa, se pone la plática entre las personas que están describiendo el objeto. La audiencia quiere ver el objeto pero no se le muestra el objeto hasta el final, así pondrán atención en la conversación de los personajes y se genera una expectativa.
Esta técnica sirve para generar suspenso y sobre todo es utilizada en videos de larga duración donde se quiere mantener atenta a la audiencia. Por ejemplo, cuando se discute acerca de una película y se muestran fragmentos de la película o la película entera hasta el final de la discusión.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Describir

Esta técnica es lo contrario a evitar lo esperado, aquí se va ilustrando todo lo que se describe. Por ejemplo: si se está enseñando una receta de cocina, o la ejecución de un programa, las personas no quieren ver al chef hablando, quieren ver lo que está haciendo con los ingredientes o al momento de cocinar. Este tipo de edición se utiliza en los tutoriales, videos ilustrativos o explicativos. Por ejemplo: cuando se está entrevistando a alguien y se muestran escenas de lo que se está hablando.

Causa efecto

La mayoría de las ediciones de ficción basan sus acciones en la causa y efecto. Lo importante es describir por qué las cosas están sucediendo. Presentar las acciones en orden cronológico generan en el espectador la sensación de que las cosas son lógicas, no existen sorpresas y se presentan lo hechos. Este tipo de edición se puede encontrar en los documentales o las noticias. Un ejemplo sencillo sería ver una pelea de pareja y después a una mujer que sale corriendo de casa. Si no se enseña primero la pelea de pareja no sabemos por qué salió corriendo la mujer. Lo mismo pasa cuando se muestran procesos. Por ejemplo, en un experimento escolar, primero se mezclan las substancias después se vacían al contenedor, la mezcla se calienta y se obtiene el resultado deseado. Si se presenta sólo la forma en que se calienta la mezcla la audiencia no sabrá como se llegó a ese resultado, lo importante es ver los ingredientes, como se mezclan y en algunos casos cómo se deben de vaciar en el contenedor correspondiente.

Tiempo condensado

Algunas acciones tardan mucho tiempo en desarrollarse, para evitar una descripción temprana. Esta técnica es lo contrario de evitar lo esperado, aquí se va ilustrando todo lo que se describe. Por ejemplo: si se está enseñando una receta de cocina, o la ejecución de un programa, las personas no quieren ver al chef hablando, quieren ver lo que está haciendo con los ingredientes o al momento de cocinar. Este tipo de edición se utiliza en los tutoriales, videos ilustrativos o explicativos. Por ejemplo: cuando se está entrevistando a alguien y se muestran escenas de lo que se está hablando.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Por ejemplo, en un experimento escolar, los elementos se tienen que mezclar durante 5 minutos, después se tiene que calentar durante 10 minutos y al final dejar reposar el resultado durante 8 minutos. No se puede enseñar todo ese tiempo en el video, lo que se hace es presentar 10 segundos de cómo se mezcla, 10 segundos de cómo se calienta y después se muestra el resultado final. Los tiempos reales se pueden mencionar ya sea con texto o con audio. En una ficción, si se quiere mostrar cómo se transporta una persona de un lugar a otro, entonces la persona sale de su casa, sube a un taxi, llega a la terminal, compra un boleto, sube al camión, llega a la otra terminal, consigue un taxi y llega a su destino final. Todo esto lo se puede resumir mostrando a la persona saliendo de su casa, después en el autobús y luego llegando a la otra casa.

Tiempo extendido.

Como su nombre lo indica, es lo contrario del tiempo condensado. Este tipo de edición sirve para mostrar acciones que suceden de forma rápida y se quiere extender el tiempo de la acción para enseñarla de forma detallada. La intención es resaltar un momento específico dentro de un proceso, o generar un efecto dramático en la audiencia. Por ejemplo en un proceso, si lo único que interesa es ver el resultado final que es una erupción, y este resultado toma pocos segundos, lo que se hace es intercalar el proceso de erupción con otras tomas del proceso anterior o de explicaciones de la erupción. También se puede enseñar el mismo proceso en diferentes ocasiones o utilizar una cámara lenta. En la parte dramática, se intercala una escena con otros. Por ejemplo, si se va a mostrar un asesinato, se intercala la escena del disparo con las reacciones de las personas alrededor.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Para ejemplificar lo anterior, a continuación presentamos tres versiones realizadas por tres personas con tres tipos de cámaras diferentes a partir de un guión literario y un guión gráfico.

Video	Código QR	Video	Código QR
Derecho al agua versión 1	http://vimeo.com/28479449	Derecho al agua versión 2	http://vimeo.com/28479826
Derecho al agua versión 3	http://vimeo.com/28479909 *Video con error de continuidad*		

Tres versiones del Cineminuto Derecho al Agua

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Resumen

En esta guía aprendiste a realizar la narración continuidad y coherencia a la hora de la edición del video, para ello se siguieron los siguientes pasos.

1. Narración, ordenar las escenas
2. Continuidad. Unir diferentes tomas en una escena
   Inserto
   Corte
   Grados
   Iluminación
3.- Coherencia. Forma de presentar las acciones
   Evitar lo esperado
   Describir
   Causa efecto
   Tiempo condensado
   Tiempo extendido

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

EXPORTAR VIDEO EN KDENLIVE

Esta guía mostrará los pasos para exportar un archivo de video.

Exportar el archivo es el último paso en la generación de un producto de video. Lo que sucede en este proceso es que la computadora genera un archivo final a partir de las modificaciones que se le han hecho al original.

Antes de exportar el archivo de video es recomendable que lo revises por última vez. Esta revisión final servirá para encontrar posibles errores y también para hacer cambios si algo no te gustó.

Recomendaciones iniciales

- Saber en qué formato se entregará el producto, por ejemplo: FLV para Web, MP4 para dispositivos móviles; o DV o AVI para DVD
- Tener lista la edición final del archivo de video

Equipo necesario

- Computadora
- Programa: Kdenlive
- Audífonos

SUGERENCIA	Cada formato tiene sus ventajas y desventajas, por lo tanto, es complejo recomendar un formato específico para exportar si se desconoce el canal de distribución del video. Kdenlive tiene la opción de exportar proyectos de video en diferentes proyectos siempre y cuando, estén instalados los codificadores.

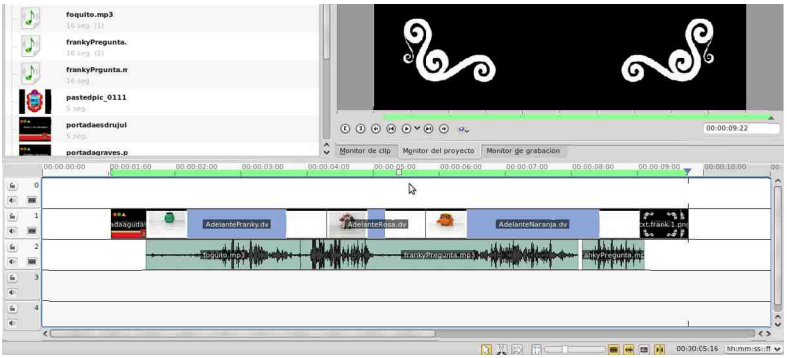
SUGERENCIA	Sugerimos exportar el proyecto en DV NTSC y después utilizar un convertidor de formatos de video para codificar los videos al gusto.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Uso del programa

1.Seleccionar.

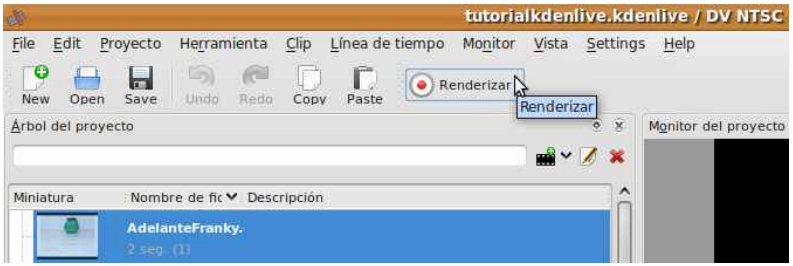
Primero selecciona el archivo que se quiere exportar. Para esto tienes que ubicar la barra verde que se encuentra en la parte superior de la línea del tiempo sobre el segmento de video que se va a exportar. Posteriormente deberás elegir la herramienta de selección, colocarte al inicio o final de la barra verde, presionar el botón derecho del ratón y arrastrarlo hasta que quede del tamaño de la sección que se quiere exportar.



Barra verde seleccionando todo el proyecto

2. Exportar

En la barra de menú sigue la ruta: proyecto- renderizar y busca la opción en la barra de herramientas superior.



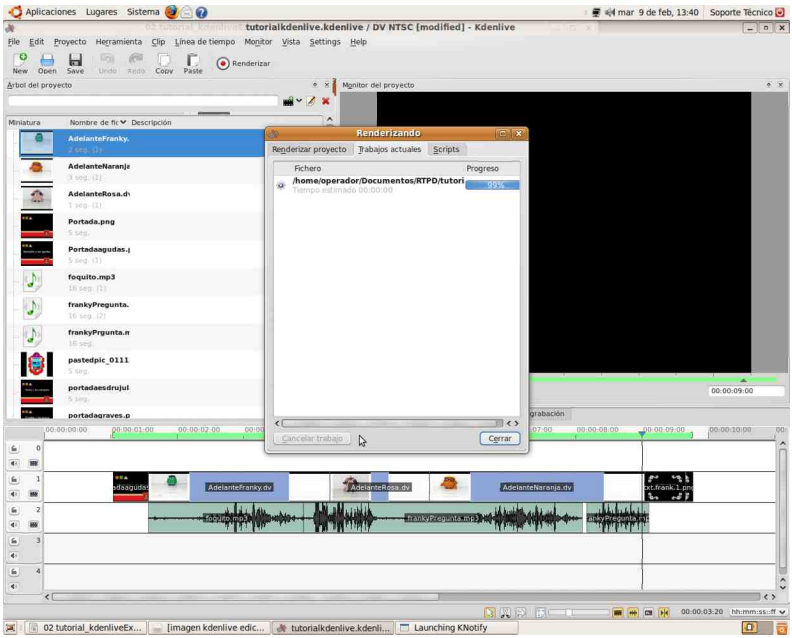
Opción de renderizar

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

3. Formato

Aparecerá la pantalla de renderizar. Aquí se tiene que seleccionar el formato final del video. En el archivo de salida se puede seleccionar el lugar donde se va a guardar el video y el nombre que se le pondrá. En el formato debes elegir el formato que se necesite (ejemplo NTSC). En la columna izquierda del formato elige el codificador y en la columna derecha el formato específico. También se debe elegir la opción de zona seleccionada y por último presionar el botón de renderizar

SUGERENCIA	Procura revisar el archivo que se exportó antes de enseñarlo a otras personas. Algunas veces la computadora no realiza bien la renderización y lo único que tienes que hacer es guardar el proyecto, cerrar el programa, volver a abrirlo y repetir los pasos para exportar.



Opciones de renderizado

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Productor multimedia utilizando Kdenlive

Resumen

En esta guía aprendiste a exportar un archivo de video editado en Kdenlive, a través de los siguientes pasos:

1. abrir la sesión editada
2. revisar la edición
3. seleccionar el segmento que se va a exportar
4. renderizar el segmento seleccionado
5. escoger el formato de salida del video

Este texto fue elaborado por Jaime Fraire Quiroz y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

REALIZACIÓN DE UNA ANIMACIÓN CUADRO POR CUADRO CON STOPMOTION

Esta guía mostrará los pasos para producir secuencias de imágenes con variaciones sutiles entre sí de forma tal que el resultado dé la sensación de movimiento.

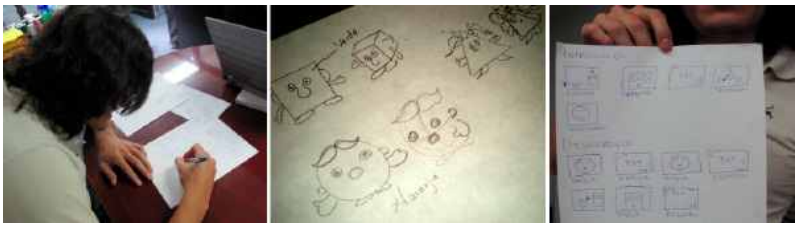
Con Stopmotion podrás agrupar las imágenes, ordenarlas, duplicarlas para posteriormente exportarlas en formato de video. Un manual alternativo a esta guía lo puedes encontrar en el sitio del programa Stopmotion, programa para generar videos a partir de imágenes.

El flujo de trabajo para generar un video en stopmotion se compone de tres pasos:

1. importar archivos de imagen
2. exportar las imágenes como un archivo de video
3. modificar los segmentos de video en un editor para agregarle audio o unirlo con otros videos

Recomendaciones iniciales

Antes de tomar las fotografías, es esencial contar con el guión literario y el guión gráfico de la historia. Con los guiones detallado y gráfico podrás identificar los personajes, objetos a cuadro y demás elementos que se requerirán durante la sesión de fotografías.



Guiones gráfico y literario

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Guión literario: Es el texto que contiene todos los detalles necesarios para realizar un producto. Existen diferentes formatos para realizar guiones dependiendo del medio al que va dirigido el producto. Puede ser un guión para un video, radio, cine, televisión, teatro, entre otros.

Guión gráfico: También es conocido como *Storyboard*. El guión gráfico es la visualización del guión literario. Ahí se indican los movimiento de los actores, los encuadres, movimientos de cámara y la escenografía de lugar.

Equipo necesario

- Computadora
- Cámara fotográfica
- Lámparas
- Programa: Stopmotion

Antes de utilizar el programa

Antes de empezar a utilizar el programa se deben de realizar tres tareas importantes: 1) crear los elementos que saldrán a cuadro; 2) tomar las fotos; y 3) preparar las fotos para su manipulación en Stopmotion.

1) Creación de elementos

Utiliza las técnicas que resulten más adecuadas para la realización de personajes. Puedes recurrir al uso de plastilina, cartón, tela o cualquier otro material que permita la creación de elementos fácilmente modificables.

Creación de elementos

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

La plastilina es un material adecuado para este tipo de animaciones, porque te permite manipular objetos y personajes de manera sencilla. Este material requiere de ciertos cuidados que se deberán tener en mente durante la producción:

- Evitar la exposición al calor por periodos prolongados, ya sea calor generado por las lámparas o por el lugar donde se está produciendo la animación.
- Manipular las partes de las figuras con cuidado para evitar rupturas o abolladuras evidentes en la animación.

Personajes de Plastilina

2) Sesión de fotos

Previo a la sesión de fotos es recomendable contar con todos los elementos que van a aparecer a cuadro, personajes, accesorios, y demás elementos del escenario. Para la sesión de fotos se debe contar con un lugar cómodo, en el que se puedan manipular los elementos a cuadro con facilidad, un tripié y el arreglo de luces deseado.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Recomendaciones

Es recomendable que la sesión de fotografías transcurra de manera continua para evitar variaciones no deseadas en personajes y escenarios, por ejemplo: movimientos accidentales, de personajes y elementos del escenario, daños a la plastilina y problemas de continuidad, como por ejemplo dejar de mover a personajes secundarios y perder el hilo conductor de las escenas.

El control de fuentes de luz es un aspecto que puede marcar la diferencia entre una animación bien realizada y efectos no deseados. Si la toma de fotos se está realizando con luz natural, es importante realizarla rápidamente para no tener que lidiar con las variaciones naturales de la luz. Si la toma de fotos se está realizando con flash, hay que cuidar que este sea constante y que se está obteniendo el resultado deseado. Si se está utilizando iluminación artificial, se recomienda obtener el flujo de luz deseado antes de iniciar la toma de fotografías y mantenerlo a lo largo de la sesión.

3) Preparación de archivos de imagen

Las dimensiones de un video varían según el dispositivo de salida y de los aspectos del radio de la imagen. Las proporciones de aspectos más utilizados son el 4:3 formato de televisión común o el 16:9 formato de pantalla ancha.

Dispositivo de Salida	Dimensiones
Televisión DVD	720 x 480 para NTSC y 768 x 576 para PAL
Televisión de Alta Definición (HD 1080)	1920 x 1080
Televisión de Alta Definición (HDV)	1080 x 720
Internet normal (VGA)	640 x 480
Internet pequeño y dispositivos móviles	320 x 240

SUGERENCIA Sugerimos exportar el proyecto en DV NTSC y después utilizar un convertidor de formatos de video para codificar los videos al gusto

Por cuestiones del manejo de sintaxis de los codificadores, Stopmotion

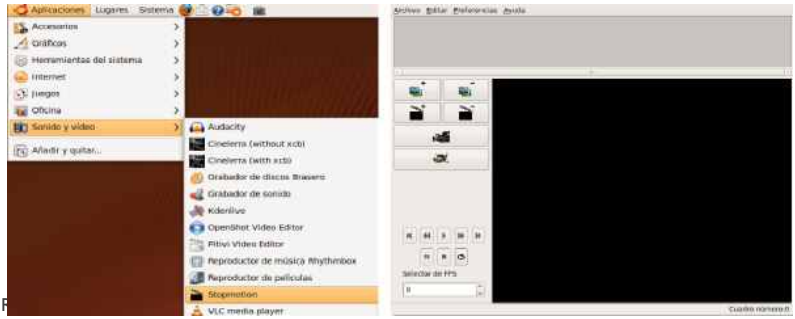
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

no puede procesar las imágenes que tengan extensión JPG (mayúsculas) sólo puede trabajar si la extensión es en minúsculas, por lo que las fotografías deberán ser renombradas.

Uso del programa

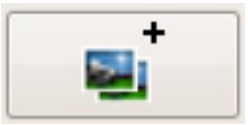
Importar imágenes

1. Iniciar sesión. Lo primero es abrir el programa Stopmotion. La interfaz se verá así.



2. Guardar Proyecto. Una vez abierto el programa, te recomendamos guardar el proyecto de trabajo, dándole un nombre relevante. Los proyectos de Stopmotion tienen extensión .sto.

3. Agregar imágenes. Para importar imágenes al programa es necesario pulsar el botón que se muestra a continuación.



Botón para agregar imágenes

Las imágenes agregadas se acomodarán en orden ascendente (considerando criterios numéricos y alfabéticos), pero una vez agregadas a la línea de tiempo podrán ser movidas de lugar. Para hacer esto se selecciona la imagen y se arrastra a la posición deseada.

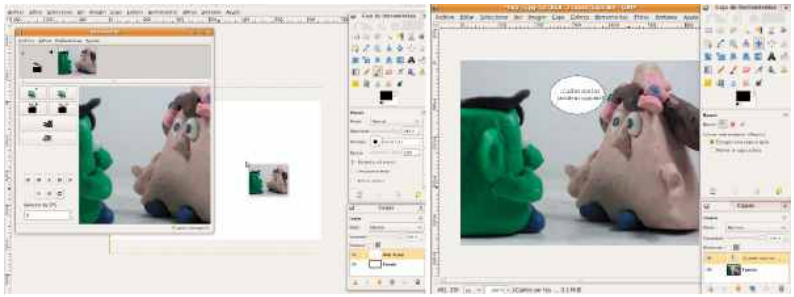
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

4. Uso del reproductor interno de video. Durante el reacomodo de fotografías o como paso previo a la exportación del video es recomendable usar el reproductor de video para revisar los resultados preliminares.

5. Exportar video. Si el resultado es el deseado, entonces sólo resta exportar el proyecto a un archivo de video. Para exportar el video se debe seguir la ruta: archivo-exportar video.

6.- Probar el video. Ya que el video ha sido creado, es recomendable revisarlo y en caso de ser necesario corregirlo.

Stopmotion trabaja de forma integrada con Gimp por lo que la modificación de las fotografías puede resultar sencilla. Por ejemplo, si se desea agregar una burbuja de texto, sólo basta tomar el o los elementos a modificar y arrastrarlos a Gimp, donde serán modificados. Al término de las alteraciones, se debe guardar el archivo, mismo que se actualizará instantáneamente en el programa Stopmotion.



Integración de Stopmotion con Gimp

Trabajo con Escenas

Stopmotion permite el trabajo con escenas, esto es la generación de varios videos. Sin embargo, recomendamos que trabajes una escena por proyecto. Al terminarla, la exportes y después continúes la edición en un editor de video como Kdenlive o PiTiVi.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

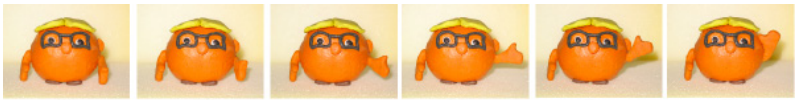
Arreglo de archivos

Es recomendable renombrar y duplicar los archivos según sean los requerimientos de producción antes de iniciar sesión de Stopmotion. Con esto se reducirá el trabajo dentro del programa y se garantizarán sesiones producción en las que la única tarea sea la generación del video.

¿Para qué duplicar archivos?

Stopmotion trabaja con 8 fotografías por segundo, es decir, que para un video de 1 minuto (60 segundos) se requieren 480 fotografías. En algunas ocasiones no es necesario tomar todas las fotografías, ya que el movimiento no tiene que ser continuo en todo momento. Por ejemplo, para hacer un video de 3 segundos en el que un personaje levante la mano y salude se requieren 24 fotografías. Sin embargo de esas 24 fotografías sólo 6 se deben de tomar, y las otras 18 son el resultado de duplicar las 6 fotos principales.
Concretamente, hay que tomar A) una foto del personaje con el brazo abajo y duplicarla 4 veces. Luego hay que tomar dos fotos (B y C) con la trayectoria del brazo hacia arriba y las duplicamos 2 veces cada una. En las siguientes posiciones se deberá mostrar el personaje con el brazo levantado y D) la mano a la izquierda, E) la mano al centro y F) la mano a la derecha. Con esas tres imágenes se hará un ciclo para ondear la mano y al término del ciclo se utilizarán las fotografías C y B para bajar el brazo y terminar con la posición A duplicada una vez. Es decir: AAAAA BB CC DEF E DEF E D CB AA

.

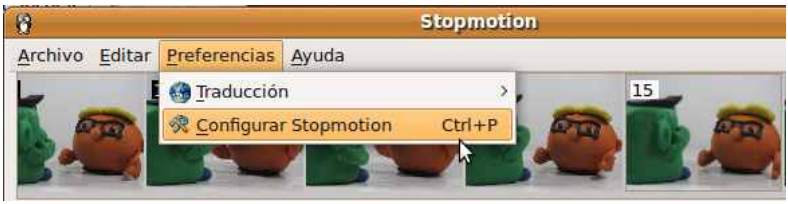


. Ejemplo de animación

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

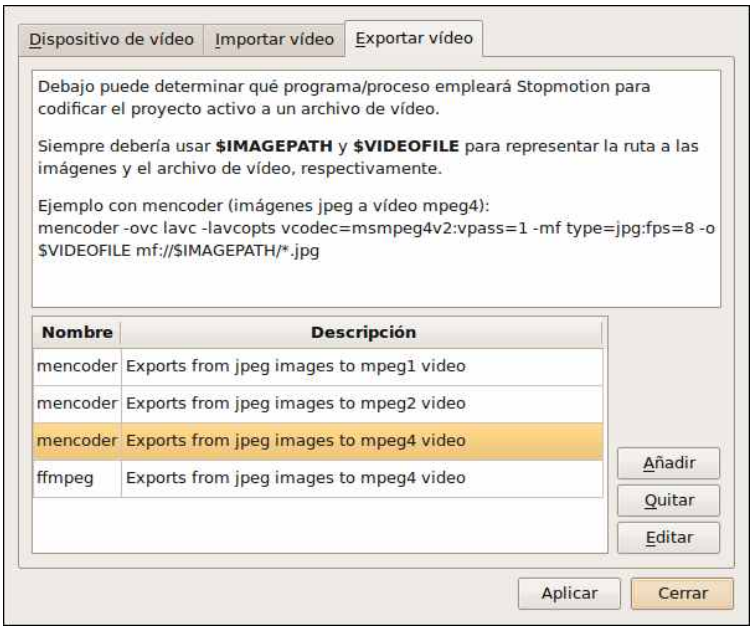
Exportar video

Antes de exportar el video es recomendable verificar que el codificador (codec) a emplear esté instalado en el sistema. Los codificadores (o codecs) sirven para interpretar el archivo de video bajo ciertos parámetros. Para verificar que los codificadores están instalados ingresa a las preferencias de configuración del programa.



Ruta para configurar el programa

En la pestaña de video se deberá desplegar los codificadores memcoder y ffmpeg como se muestra en la siguiente pantalla.

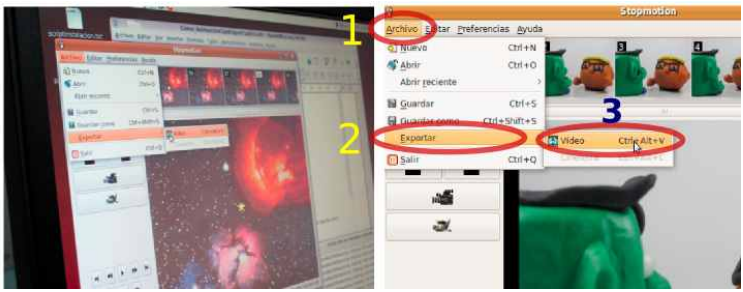


Codificadores

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

En caso de no contar con los codificadores, se deben instalar desde la terminal del sistema. Antes de comenzar abre la terminal del sistema, en la ruta: aplicaciones–accesorios terminal. Después escribe sudo apt-get install mencoder y pulsa la tecla de entrar.

Una vez que las fotografías están en el orden deseado y que se hayan previsualizado el video dentro del programa, procede a exportar el proyecto a un formato de video, para que así se pueda reproducir o modificar en el editor de video. El procedimiento para exportar es sencillo. Sigue la siguiente ruta: archivo-exportar video



Ruta para exportar video

Si la operación es exitosa, el programa lo indicará y podrás ver o manipular el archivo de video resultante, pero si el programa encuentra un problema, el video no se exportará.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Ejemplos de animaciones cuadro por cuadro realizados en StopMotion y Kdenlive.

Video	Código QR	Video	Código QR
Franky y las agudas	http://vimeo.com/28480774	Naranjito y las graves	http://vimeo.com/28480663
Rosita y las esdrújulas	http://vimeo.com/28480496	Proceso de Producción de la animación cuadro por cuadro	http://vimeo.com/28601525

Resumen

En esta guía aprendiste a generar una animación a partir de secuencias de imágenes y a exportarla en formato de video.

Este texto fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CAPÍTULO 5

DISTRIBUCIÓN

creative commons

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

DISTRIBUCIÓN

La producción de video, en sentido estricto, no ha cambiado desde sus inicios. El realizador, planea el video, hace uso de un equipo de grabación para la captura de escenas y posteriormente las edita y manipula de forma tal que el producto resultante satisface sus objetivos iniciales. No está en discusión la disminución de los precios de los equipos para la video grabación ni el papel de la computadora personal y el software para la edición de video, elementos sin duda clave para la labor de producción de video digital actual. Lo que ha disparado el auge de la producción de video generado por el usuario (UGV) es su fácil distribución.

La distribución de video fuera de la web consiste en el almacenamiento del producto final en un dispositivo adecuado como casete, disco compacto o un dispositivo para el almacenamiento externo de datos; y la entrega personal del dispositivo de almacenamiento a la persona interesada. Este tipo de distribución es de alcance medianamente controlado ya que el producto final solamente llegará a las personas a las que se les entregue el dispositivo de almacenamiento. Vale la pena mencionar que el dispositivo de almacenamiento puede ser duplicado y compartido por terceros, no obstante la ruta que sigue el producto final depende del intercambio personal del casete, disco compacto, memoria usb o tarjeta SD o micro SD.

Con la Web – independientemente si es un servidor de videos, un blog, un sistema administrador de contenidos una liga de descarga, o un torrente de bits – la distribución de video y de prácticamente cualquier objeto digital puede ser exponencial. El video se ubica en un espacio de la red, mismo que puede ser accedido por los usuarios que estén al tanto de su ubicación, pero estos también pueden compartirlo con otros usuarios que a su vez pueden copiar el objeto duplicando así su ubicación. El video en Internet puede tener una vida expansiva, exponencial incluso viral.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Resulta interesante comparar la actividad de un video trivial, de baja calidad audiovisual y sin mensaje de fondo que se vuelve viral y alcanza un número de vistas estratosférico con un video técnicamente bien cuidado, audiovisualmente atractivo y de mensaje potencialmente impactante que permanece sin ser descubierto y por ende sin ser visto. ¿A qué se debe? ¿Cómo se logra la fama en Internet? ¿Qué hay que hacer para que un video sea descubierto y visto por un número considerable de personas? ¿Existe una fórmula para lograrlo?

Diversos factores como la correcta definición de la audiencia, el renombre del productor, los metadatos del video, los temas que trata, o los medios donde se publica, pueden ayudar a incrementar la fama de un video, no obstante uno de los factores más importantes para que un video logre ser famoso es el comportamiento humano; las motivaciones intrínsecas de los individuos que deciden dedicarle o no un tiempo al video, verlo y posteriormente compartirlo.

En esta sección presentaremos dos guías sobre las formas electrónicas para la distribución de video en formato digital.

- CD, SD y USB como medios de distribución, e
- Internet como medio de distribución

Este texto fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CD, SD Y USB COMO MEDIOS DE DISTRIBUCIÓN

En esta guía se habla sobre los dispositivos de almacenamiento como el CD (incluido el DVD), las tarjetas SD (y micro SD) y las memorias USB, y sobre el tipo de alcance que tienen, ya que su distribución podrá suceder únicamente mediante su intercambio físico.

Recomendaciones

Antes de hacer la distribución del producto se recomienda realizar pruebas:

- pedir a otros usuarios que examinen el video
- probar el video, en un equipo con características similares a la de los equipos de los usuarios finales

Consideraciones iniciales

Vale la pena pensar en las características o la infraestructura del lugar en donde el video será distribuido, ya que esto nos servirá para determinar el medio por el cual se realizará la distribución del producto.

Distribución de productos

Existen una diversos dispositivos para la distribución de contenido digital, en esta guía hablaremos sobre:

- disco Compacto (CD, DVD) y
- dispositivos de almacenamiento externo (Memorias USB, tarjetas Micro SD)

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Disco compacto

El disco compacto (CD o DVD) es un medio común, de bajo costo y sencillo de utilizar. Dependiendo del tipo de datos incluido en el disco, estos podrán ser visualizados tanto en un equipo de cómputo como en algunos reproductores de DVD.

RECUERDA	Un CD puede almacenar hasta 700MB mientras que un DVD tiene una capacidad de 4.7GB

Dispositivos externos de almacenamiento

A diferencia de los discos compactos, los dispositivos de almacenamiento externo como memorias USB o tarjetas SD o micro SD, son medios volátiles, es decir, que los archivos contenidos en ellos pueden ser borrados en cualquier momento. Por su portabilidad y gran compatibilidad con equipos de cómputo, los dispositivos de almacenamiento externo son medios comunmente utilizados para el transporte personal de datos.

Disco compacto y memoria USB

Resumen

En esta guía aprendiste sobre los medios electrónicos de distribución que se pueden utilizar para poder difundir de mano en mano un producto multimedia.

Este texto fue elaborado por Suri Johana Olan Cobos y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

INTERNET COMO MEDIO DE DISTRIBUCIÓN

Introducción

Cuando iniciamos la planeación de nuestro video, tenemos que considerar a la audiencia a la que nos dirigimos. Tomando en cuenta esto, tendrás más éxito al determinar el canal de distribución del video: servidor de videos, red social, blog, dispositivo de almacenamiento de datos, disco compacto o televisión por mencionar algunos. En esta guía hablaremos sobre Internet como medio de distribución.

Antecedentes

A principios de 2011, el sitio de YouTube registraba dos mil millones de visitas al día, 35 horas de video compartidas cada minuto y acceso en 350 millones de dispositivos. Estos números por un lado nos brindan un panorama del grado de exposición que podrá tener nuestro video, y por otro nos dan una idea del nivel de competencia al que nos estamos enfrentando. Entre este mar de información, de cápsulas de imágenes en movimiento, nuestro video puede perderse fácilmente. Para maximizar su grado de disponibilidad y la facilidad con que éste puede ser descubierto, se sugiere tomar ciertas acciones.

Recomendaciones iniciales

Para la distribución en línea de tu video, deberás elegir el o los servicios de Web que consideres más apropiados: servidor de videos, redes social o blogs. Una de las ventajas de los servicios de Web como medios de difusión es que el video podrá ir acompañado de una descripción y de diversos metadatos que permitirán su indexación y una búsqueda más estructurada.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

RECUERDA

Una vez que publicas un video en Internet, perderás, prácticamente, todo control sobre él. El video podrá ser reproducido, replicado, descargado y modificado sin que tú tengas dominio de su actividad. Aunque existe la posibilidad de remover el video de Internet sin que alguien lo haya visto, referido o copiado, hay que considerar que la pérdida del control sobre el video está latente.

Servidor de videos

Los servidores de videos (www.youtube.com, www.vimeo.com) son espacios en Internet que permiten al usuario común hospedar uno o varios videos habilitando ciertas funciones de Web social, como permitir comentarios, ser incrustados en otras páginas de Internet, ser votados o ser hipervinculados.

Redes sociales

En la actualidad, los sitios de redes sociales como www.facebook.com, www.twitter.com, plus.google.com, o www.linkedin.com han adquirido un gran nivel de popularidad entre los usuarios comunes, debido a la cercanía con ellos. Finalmente la tecnología se puso al nivel del día a día del usuario común, brindando una plataforma para registrar, pero sobre todo para compartir, los imponderables cotidianos. La publicación de videos en redes sociales garantiza, en cierta medida, que los círculos de contactos del usuario tengan la posibilidad de acceder al material publicado.

La creación de grupos dentro de redes sociales es una alternativa interesante, ya que personas (miembros de la red social) que no están en tu grupo de contactos, podrán acceder al grupo y ver el material ahí publicado.

CONCEPTO

Twitter es un sitio de microblogging que permite publicar textos, imágenes, video entre otros, en 140 caracteres. www.twitter.com

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

CONCEPTO

Videos Virales
Seguramente te has encontrado con videos que cuentan con un gran número de visitas, comentarios o que han llegado a ti a través de alguno de tus contactos.
Estos videos son difundidos en Internet de usuario a usuario y cuentan con ciertas características que los ayudan a alcanzar este nivel de popularidad. Algunas de estas características son: corta duración, títulos impactanes o imágenes llamativas.

Una de las características importantes de las redes sociales es que puedes "etiquetar" contactos en las publicaciones que hagas, ya sean videos o fotografías y a las personas etiquetadas se les notifica sobre esta acción.

Blogs

Los blogs son servicios que pueden apoyarnos de distintas maneras para la difusión del video.

- Puedes crear un blog respecto al tema que trata tu video, alojar en ese blog el video y además, si realizas proyecciones del mismo, difundir las próximas y compartir las anteriores. Además de publicar un enlace que permita a otras personas compartir tu video en sus blogs y redes sociales.

- Pedir a compañeros u organizaciones que compartan en sus blogs el video.

Servicios de Web Social más comunes

SUGERENCIA

En Twitter una de las aplicaciones más populares para publicar videos es Twitvid. Para poder utilizarla no es necesario abrir una cuenta aparte ya que se puede hacerl scon tu propia cuenta de Twitter. Al subir tu video tendrás la opción de agregar un mensaje.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Resumen

En esta guía aprendiste:

- sobre la existencia de servicios de web como servidores de video, redes sociales y blogs, así como sus funciones para actuar como canales de difusión de video, y

- sobre algunas herramientas útiles para hacer la búsqueda del video en Internet más sencilla.

Este texto fue elaborado por Indira Guadalupe Cornelio Vidal y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito al autor, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

ANEXO: LIGAS, SOFTWARE Y VIDEOS

Ligas

	Código QR		Código QR
REDDES	http://www.reddes.org	Publicaciones de REDDES	http://www.reddes.org/publicaciones

Software

Programa	Código QR	Programa	Código QR
Avidemux	http://avidemux.sourceforge.net/	PiTiVi	http://www.pitivi.org/
WinFF	http://winff.org/	StopMotion	http://developer.skolelinux.no/info/studentgrupper/2005-hig-stopmotion/index.php
Kdenlive	http://www.kdenlive.org/		

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

Videos

Video	Código QR	Video	Código QR
Derecho al agua versión 1	http://vimeo.com/28479449	Derecho al agua versión 2	http://vimeo.com/28479826
Derecho al agua versión 3	http://vimeo.com/28479909	Derecho al agua. Detrás de cámaras	http://vimeo.com/28479584
Derecho al agua Guión Gráfico	http://vimeo.com/28480203	Franky y las agudas	http://vimeo.com/28480774
Naranjito y las graves	http://vimeo.com/28480663	Rosita y las esdrújulas	http://vimeo.com/28480496
Dolly	http://vimeo.com/28746676	Como empastar un libro	http://vimeo.com/28714170

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

SOBRE LOS AUTORES

Dr. Alberto Ramírez Martinell
armartinell@gmail.com

Profesor Investigador de tiempo completo en el Instituto de Investigaciones en Educación de la Universidad Veracruzana. Es doctor en Tecnología Educativa por la Universidad de Lancaster, maestro en Ciencias de la Computación y los medios de comunicación por la Universidad de Ciencias Aplicadas Furtwangen, Ingeniero en Computación por la UNAM y Licenciado en Humanidades por la Universidad del Claustro de Sor Juana.

Lic Jaime Fraire Quiroz
jaimefraire@gmail.com

Licenciado en Ciencias de la Comunicación por el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, con intereses en producción audiovisual, capacitación, educación en línea y producción digital de contenido educativo. Tiene amplia experiencia en el campo de la producción audiovisual comercial.

Lic. Suri Johana Olán Cobos
suriolanc@gmail.com

Licenciada en pedagogía con orientación a nuevas tecnologías aplicadas a la educación, con intereses en temas de producción digital de contenido educativo y cultural, educación en línea, competencias digitales y procesos editoriales.

Lic Sarai Dayana Mayo Castelán
sdayana.mayoc@gmail.com

Sarai Dayana Mayo Castelán es Licenciada en Pedagogía por la Universidad Veracruzana, Sus intereses y experiencias profesionales oscilan en temas de producción digital de contenido educativo y cultural, medios digitales, formación de nuevos usuarios de tecnología y diseño instruccional.

Lic. Indira Cornelio Vidal
indira.cornelio@gmail.com

Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Veracruzana. Con intereses en temas de profesionalización del tercer sector. Tiene experiencia en uso de redes sociales para la acción social.

Ing. Hazael Jaramillo Molina
hazaeljaramillo@gmail.com

Ingeniero en Sistemas Computacionales con orientación al desarrollo de software. Sus intereses se centran en el desarrollo de sistemas de administración como repositorios de contenido, redes sociales y uso y aplicaciones de nuevas tecnologías en contextos cotidianos.

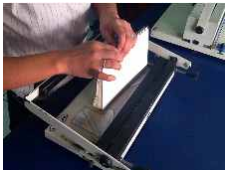
PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

IMPRESIÓN DEL LIBRO

Si deseas imprimir este libro te sugerimos considerar lo siguiente:

Impresión y suaje del texto en blanco y negro en papel cultural e impresión de portada (a color en papel couché de 200 gr.

Engargolado



Este libro ha sido diseñado para su impresión en media hoja de tamaño carta.

o Empastado (engrapado, engomado, empastado y refinado)

Este libro tiene una licencia Creative Commons (NA, BY, SA) y puede ser distribuido libremente.

Descarga el libro

Video de cómo imprimir el libro

Este libro fue elaborado por Alberto Ramírez Martinell, Jaime Fraire Quiroz, Suri Olan Cobos, Sarai Mayo Castelán, Indira Cornelio Vidal y Hazael Jaramillo Molina y puede ser utilizado, modificado y distribuido libremente siempre y cuando se le dé crédito a los autores, no se utilice con fines de lucro y se le aplique a los productos derivados de la obra una licencia de autor idéntica.

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor

PDF compression, OCR, web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor